

PEŁNE WERSJE GIER

5CD

EST TEŻ W WERSJI DVD

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

UFO GNIĘW BOGA PL

BLACK MIRROR PL

8 STRON WIĘCEJ!

CD-ACTION

www.cdaction.com.pl

RECENZJE

TOMB RAIDER LEGEND

JESZCZE LARA NIE UMARŁA!

**CONDEMNED
SPELLFORCE 2
FSW: TEN HAMMERS**

TEMATY NUMERU

CRYSIS

REWOLUCJA NA MIARĘ FAR CRY'A.
TYLKO WIĘKSZA.

SCARFACE

KONKURENCJA DLA OJCA
CHRZESTNEGO. I GTA.



KOLEKCJA KLASYKI

19 MAJA

ROZPOCZYNAMY

NOWY WYMIAR ROZRYWKI!

www.kolekcjaklasyki.pl

Grasulismo i płyty stanowią integralną całość
i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

CENA 14 zł 99 GR W TYM 7% VAT

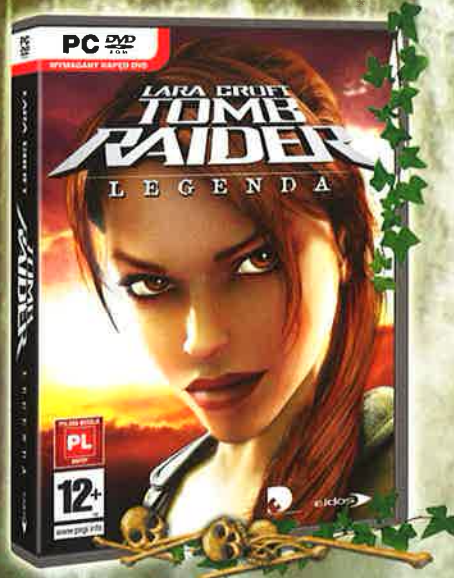
INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916 NUMER 06/2006 (126) CZERWIEC



INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 14,99 zł
W TYM 7% VAT

LARA CROFT TOMB RAIDER

LEGENDA



„Lara Croft powraca
w wielkim stylu!”

Ocena: 9/10

 Wirtualna Polska

W sprzedaży od 26 maja!



www.traider.pl
www.tombraider.com



129.90
PLN

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



PlayStation®2 PSP® eidos

Lara Croft Tomb Raider: Legend © 2006 Core Design Ltd. Gra stworzona przez Crystal Dynamics, Inc. Wydana przez Eidos Interactive Limited. Lara Croft Tomb Raider: Legend, Lara Croft, Tomb Raider, logo Tomb Raider, Eidos i logo Eidos, Crystal Dynamics i logo Crystal Dynamics są znakami towarowymi SCI Entertainment Group. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Logo i nazwa PlayStation są zarejestrowanymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.



ZOBACZYĆ TO UWIERZYĆ

OGNIEM I KRZESŁEM

Wicie, jak zaczyna się „Ogniem i mieczem” Sienkiewicza? Nie? Właśnie tak: „Rok 1647 był to dziwny rok, w którym rozmaite znaki na niebie i ziemi zwiastowały jakoweś (...) nadzwyczajne zdarzenia” (*). Podobnie moglibyśmy zacząć ten tekst: „Rok 2006 to był dziwny rok”. Pomińmy tu naturalnie wszelkie sprawy doczesno-przyziemne (polityka! wybory! koalicja!), a skoncentrujmy się na grach. Robimy to pismo 10 lat i jedno było zawsze pewne: **wiosną jest bieda**. Wiadomo, martwy sezon po nowym roku – od marca do maja nic się nie dzieje, bo producenci szykują się (i premiery gier) na E3. A tymczasem... No dobra, marzec był taki sobie. Ale kwiecień (tzn. kwietniowy numer CDA) już całkiem niezły był, maj okazał się lepszy od kwietnia, a czerwiec nie gorszy niż maj.

Sami popatrzcie – sporo hitów! **Prywatnie najbardziej nas cieszy triumfalny powrót Lary** – nawet jeśli nigdy nie byliśmy jej naprawdę wielkimi fanami, to jednak mamy sporo uznania dla panny archeolog i z przykrością oglądaliśmy, jak się rozmnienia na drobne, a producenci trwonią zgromadzony potencjał i zmieniają „ikonę popkultury” w coś na kształt Dody czy innej Mandaryny.

Jest też parę innych smakowitych kąsków (SpellForce II, Condemned, druga część Full Spectrum Warriora, najnowszy Championship Manager itd.). I choć nie wszystkie sprostały oczekiwaniom (niektóre nawet nie próbowały...), to jak na czerwiec jest świetnie. Choćbyśmy chcieli, nie możemy marudzić o „sezonie ogórkowym” czy „małej epoce lodowcowej”, co zwykle przewijało się przez wstępniaki w kolejnych numerach czerwcowych. Ba – lipiec też zapowiada się dobrze, z uwagi choćby na premierę HoMM V, a są jeszcze Dreamfall, Desperados 2... no i E3. (A propos – tak się pechowo składa, że gdy ślemy do druku ten CDA, E3 trwa w najlepsze. A nie chcemy zamieszczać relacji niepełnej, pisanej „na chybiłku” i bez odpowiedniego dystansu. Stąd reportaż i omówienie najciekawszych gier dopiero za miesiąc. Ale za to będzie tego naprawdę sporo...)

Ale nie mówmy dziś o tym, co będzie. Mówmy o tym, co właśnie trzymacie w rękach. Zwracamy Waszą uwagę na Tematy Numeru. Przede wszystkim **Crysis – dziecko twórców Far Cry'a**. Już to powinno wystarczyć za rekomendację. Ale przebijamy to informacją, że w tym CDA znajdziecie relację „z pierwszej ręki”, prosto z siedziby producenta, w której nasz wysłannik jako jedyny polski dziennikarz miał „bliskie spotkania III stopnia” z tą grą. I wrócił z oczyma wielkimi jak spodki, mamrocząc o rewelacji i rewolucji. Wygląda na to, że Crysis będzie dla Far Cry'a tym, czym był Far Cry dla reszty konkurencji. Po prostu znów mamy grę na PC, na którą naprawdę warto czekać.

Skoro już mówimy o „relacjach z pierwszej ręki”, warto wspomnieć i o Scarface'ie. To kolejna gra gangsterska na motywach słynnego filmu (moda jakaś czy co?). I to zapowiadająca się naprawdę nieźle. Albo i lepiej. Na tym pokazie też byliśmy, oglądaliśmy i wrażenia opisaliśmy. To samo należy rzec o megazapowiedzi Titan Questa, czyli czegoś w rodzaju Dungeon Siege'a w świecie greckich mitów – też bezpośrednia relacja z siedziby producenta. Może nie będzie to Premiera Roku – ale gra również warta jest zainteresowania.

Na kompaktach też sporo: **LoK: De-fiance** (bardzo dobra gierka), nieco horrorzysta przygodówka (po polsku), także polska wersja doskonałej gry taktycznej i (dla posiadaczy DVD) **druga część Thiefa**. Nie jest to zestaw, po którym graczy należy cucić – ale wystarczająco dobry, by się nim we wstępniaku pochwalić. A będzie lepiej, macie to jak w banku. **Do tego bonusowy CD. No i 8 stron więcej, a wszystko za zwykłą cenę...**



I jeszcze jedno: sezon ogórkowy w prasie/TV zwykle zaczynał się w wakacje i wtedy to wybuchały „afery” typu: satanistyczne Diablo, wulgaryzmy w przygodówce, antypolska prowokacja w Codename Panzers itd. Ale rok 2006 to przecież „dziwny rok” i tym razem chłopaki wystartowali już wiosną. **Tibia**. Słyszeliście? Kto nie słyszał. To straszne – grający w Tibię nastolatek pobił matkę! Krzesłem! Bo mu komp wyłączyła! **Ranyjulek!!!** Cała Polska zamariała, sensacji nie oparła się nawet „Gazeta Wyborcza” (szkoda, że poziom tekstu na ten temat nie odbiegał za wiele od tabloidowego „ple-pie”). Telewizja – w tym lokalna – robiła programy na żywo itd. (Nawet wziął w nim udział naczelny bratniego Clicka.) No ludzie... jak pijany/najaryny nastolatek pobije matkę, bo nie chciała dać kasy na wódę/prochy/fajki, to żadna sensacja, nie ma o czym pisać, prawda... I kogo to obchodzi. Jak jeden kibol zadźga nożem drugiego, to się o tym robi małe wzmianki. Bo też się już przejadło. Ale jak gracz... krzesłem... ja cię!!! Tego jeszcze nie było! ...A wcześniej to jeszcze potwory zabijał! I wszystko jasne!

Swoją drogą, chłopaki nawet się nie zająknęli, że to jeden (jeszcze raz: JEDEN) taki udokumentowany przypadek, a grających w Tibię jest 30-40 tys. – a to daje jakiś ułamek promila całej populacji graczy. Z całym szacunkiem – fakt, że pobił, to niewątpliwie rzecz smutna i warta napiętowania. Ale czy to taka sensacja medialna? Że 1 z 40 tys. graczy okazał się świrusem? Ale tych nie brak i wśród policjantów, i dziennikarzy, i lekarzy itd. (I pewnie jest ich nawet więcej jak 1 na 40 tys.) A jakoś z tego nikt afery nie robi. I nikt nie twierdzi, że np. lekarz pobił żonę, bo za dużo leczył... Ale cóż, gry zawsze były dla panów „sensacja to nasza specjalność” dyżurnym chłopcem do bicia. Krzesłem. I czym tylko popadnie. Bo przecież wiadomo: gry to Samo Zło... więc na biciu w nie łatwo samemu się wybić...

Żeby jednak nie kończyć tego wstępniaka takim minorowym akordem, przypominamy, że następny numer CDA będziecie już czytać właściwie podczas wakacji. Szybko zleciało, nie? A póki co – niech ten miesiąc minie Wam szybko przy lekturze tego CDA. Zatem...

Milej lektury!

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

(*) Swoją drogą, gorąco polecamy całą trylogię, niezależnie od tego, czy to szkolna lektura, czy nie – tak czy siak poczytać warto.



www.cdaction.com.pl

numer 06/2006 (126)

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sukienice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (0 71) 341 99 11

Redaktor naczelny: Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Kuc, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smełtala
Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Błyska, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Bartłomiej Klus, Marek Lenc, Sławek Lipowski, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Michał Reinholz, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Soltys, Daniel Śniegoń, Krzysztof Tomicki, Rafał Wieličko
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn
Korekta: Damian Bednarek



WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dyrektor działu reklamy: Katarzyna Jabłońska

Dyrektor Biura Reklamy czasopism komputerowych:
Janusz Jędrzejczak, tel. (0 22) 516 35 50
e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:

Joanna Korwin-Kijak
tel. (0 71) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:

Tomasz Matusik
tel. (0 71) 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)

Beata Jankowska – tel. (0 22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kłopotanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po Innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.



CASIO



wytrzymasz wszystko



Kolejna G-neracja zegarków G-Shock już czeka. Ekstremalnie nieszablonowa linia Rough Rider i oldschoolowe modele z Wave Ceptorem wytrzymają wszystko czego się nie boisz.

Dostępne w sieci salonów Zibi i w sklepach partnerskich.

Infolinia: 0 801 120 110
(koszt jak za połączenie lokalne)

www.g-shock.pl



ekstremalna wytrzymałość od 1969 roku



Spis treści

Gramy

Nie tylko gry

Zawartość Cover CD	008
Kalejdoskop	012
Gamewalker	050

ZAPOWIEDZI

Titan Quest	016
Broken Sword 4: Angel of Death	020
World in Conflict	022
Stranglehold	024
Da Vinci Code	026

TEMAT NUMERU

Scarface: The World Is Yours	030
Crysis	038

RECENZJE

Tomb Raider: Legend	060
L.A. Rush	066
Championship Manager 06	068
Scratches	070
Jacked	072
Billy Hatcher	076
Neuro Hunter	078
Act of War: High Treason	080

Blazing Angels: Squadrons	082
Auto Assault	084
Empire Earth 2: Władza Absolutna	086
Mistrzostwa Świata FIFA 2006	088
FSW: Ten Hammers	090
Condemned: Criminal Origins	094
Evolution GT	098
True Crime: New York City	101
SpellForce 2: Shadow Wars	102
Curious George	105
Hitman: Kontrakty PL	106

KASZANKA

Syrenka Racer	109
---------------------	-----

GRY WIECZNIE ŻYWE

Mortal Kombat 2	110
-----------------------	-----

O GRACH INACZEJ

Odmienne Stany Grywalności	112
Freeware	114
KMG	115
Tipsy	116
Fallout 3	118

Na Luzie	122
----------------	-----

Nie daj się nabrać:

Komputerowe zakupy	126
--------------------------	-----

Newsy, ciekawostki, ploty	130
---------------------------------	-----

Temat numeru: Pecet dla gracza	132
--------------------------------------	-----

Jak złożyć samemu zestaw komputerowy do gier?

Poradnik: Darmowe odzyskiwanie ..	144
<i>Straciłeś ważne pliki? Jest na to rada!</i>	

Coś innego: Deus ex piłka	148
---------------------------------	-----

Magazyn: Ulubione książki Ghosta ..	148
-------------------------------------	-----

TESTY SPRZĘTU

Gra w karty na LCD	136
<i>Czyli – czas wymienić kartę graficzną!</i>	

Saitek Pro Gamer – Command Unit	142
---------------------------------------	-----

Creative G550W	143
----------------------	-----

INNE

Action Redaction	150
------------------------	-----

Prenumerata	154
-------------------	-----



INDEKS GIER

Act of War: High Treason	080
Auto Assault	084
Billy Hatcher	076
Blazing Angels: Squadrons	082
Broken Sword 4	020
Championship Manager 06	068
Condemned: Criminal Origins	094

Crysis	038
Da Vinci Code	026
Empire Earth 2: Władza Absolutna	086
Evolution GT	098
FSW: Ten Hammers	090
Hitman: Kontrakty PL	106
Jacked	072

L.A. Rush	066
Mistrzostwa Świata FIFA 2006	088
Mortal Kombat II	110
Neuro Hunter	078
Scarface: The World Is Yours	030
Scratches	070
SpellForce 2: Shadow Wars	102

Stranglehold	024
Syrenka Racer	109
Titan Quest	016
Tomb Raider: Legend	060
True Crime: New York City	101
World in Conflict	022

KUMPLE Z ODDZIAŁU SĄ GOTOWI A TY?

CHWILĘ WEZMIESZ UDZIAŁ
W WIELKICH AKCJACH

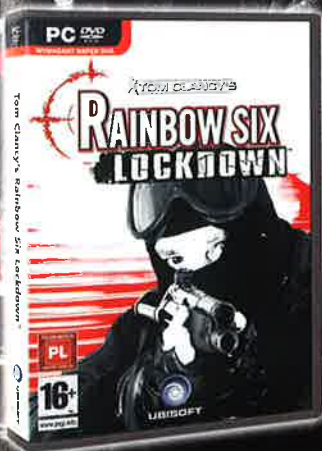
TWOIMI NAJBLIŻSZYMI KUMPLAMI Z ODDZIAŁU. BĘDZIESZ MIAŁ OKAZJĘ ODSTRZELIĆ
PARĘ TERRORYSTYCZNYCH GŁÓW! UŻYWAJ ZRÓŻNICOWANEGO SPRZĘTU BOJOWEGO
I NOKTOWIZORA, ABY PODEJRZEĆ RUCHY PRZECIWNIKA W CIEMNOŚCIACH. NA KONIEC JEDNA RADA:
JEŻELI CHCESZ PRZEŻYĆ, CZĘSTO OGLĄDAJ SIĘ ZA SIEBIE I WSPÓŁPRACUJ Z RESZTĄ CHŁOPAKÓW!

ODMASZEROWAĆ!



www.rainbowsixgame.com

Już w maju!



TOM CLANCY'S

RAINBOW SIX LOCKDOWN™



KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

99.90
PLN



© 2005 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six, Rainbow Six Lockdown, Red Storm and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Ubisoft, the Soldier icon and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ona na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.).

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY RAMKI OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI



W SKRÓCIE

BONUS CD

Dodatkowy dysk CD zawierający m.in. informacje o grach z serii Kolekcja Klasyki Cenegi oraz dema niektórych z nich (Age of Wonders, Sacred, Syberia 2 PL).

DEMA

Another World **DVD** **CD**
Blazing Angels: Squadrons... **DVD**
Desperados 2 **DVD**
Evolution GT **DVD**
FIFA WC 2006 **DVD**
FSW: Ten Hammers **DVD**
Heroes of Might & Magic V PL **DVD**
Phoenixes **DVD**
REFUZE: Home Sweep Home **DVD**
RIP **DVD** **CD**
Scratches **DVD**

BONUSY

Action Mag **DVD** **CD**
BloodRayne polonizacja **DVD** **CD**
Bonus 1 i 2 **DVD** **CD**
Bonus DVD **DVD**
Cybersport **DVD** **CD**
Esensja **DVD** **CD**
FPP Zone **DVD** **CD**
LoK: Defiance instrukcja PL **DVD** **CD**
LoK: Defiance instrukcja ang. **DVD** **CD**
Oldsqr **DVD** **CD**
SpeedCorner **DVD** **CD**
Samodzielny montaż komputera **DVD** **CD**
Tawerna RPG **DVD** **CD**
TES IV topless mod :) **DVD** **CD**
Thief II polonizacja **DVD**
Thief II instrukcja PL **DVD**

TRAILERY **DVD**

Archlord
Bad Day LA
Black Buccaneer
Cell Factor
Dead Man's Chest
Half-Life 2: Episode One
Magna Carta
Paradise
Ryzom Ring
Secrets of Da Vinci
Sin Episodes: Emergence
Splinter Cell: Essentials
Take Command 2
The Witcher – Combat
UFO Extraterrestrials
World of the Witcher
X-Men III

PATCHE **DVD**

Blazing Angels: Squadrons...
C&C First Decade v1.02
Call of Duty 2 v1.2
Commandos Strike Force v1.2
Commandos Strike Force X-Fi Sound
Crashday PL
Dungeon Lords v1.4
Onimusha 3 v1.1
Quake 4 v1.2
Raggs Championship v2.0
SpellForce 2: Shadow Wars
Thief TDP (patch do wersji z CDA)
Tomb Raider: Legend v1.1



PEŁNA
WERSJA

Legacy of Kain Defiance

Fragmenty recenzji:

To z pewnością pierwsza liga TPP. Może gra nie jest tak dobra jak Prince of Persia czy BloodRayne, ale trzyma się tuż za nimi. Ma mroczną fabułę, gęsty klimat, wybujałą grywalność i godną tego wszystkiego oprawę audiowizualną.

Do tej pory mieliśmy do czynienia z podwójnymi odcinkami Soul Reavera i Blood Omen, których bohaterami byli Kain i Raziel. I nic dziwnego, że to oni są bohaterami Defiance. Cały jednak „pic” polega na tym, że sterujemy nimi w grze na zmianę. Tak jest, teraz walczymy (na zmianę) oboma!

Tym, co definitywnie wpływa na grywalność LoK: Defiance, jest na pewno jego klimat. Mało pamiętam gier z tak sugestywnym, mrocznym, gotyckim nastrojem. Graficy spisali się na medal. Na uwagę zasługuje bardzo dobra gra światła. Z głośników sączą się powoli ponure dźwięki, świetnie komponujące się z gotyckim wystrojem wnętrza. Chwilami włos się na karku jeży...

Fani tego gatunku oraz mrocznych klimatów powinni jej spróbować.

UWAGA: WYBIERZ OPCJĘ MAKSYMALNEJ INSTALACJI, INACZĘJ MOGĄ WYSTĄPIĆ PROBLEMY Z URUCHOMIENIEM GRY.



DVD **CD**

GATUNEK: TPP
WYMAGANIA: WIN 98/2K/XP, PROCESOR 700 MHz,
128 MB RAM
PREMIERA: 2003/04
RECENZJA: 03/04
AUTOR: ELD
OCENA: 8+
ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 73%



PEŁNA
WERSJA

The Black Mirror PL

Fragmenty recenzji:

Tytułowe Czarne Z zwierciadło jest nazwą pewnego angielskiego dworu, który jego fundatorzy wzniesli na miejscu pradawnego pogańskiego świątyni. (...)



Animujesz bratanka Samuela, który przed wieloma laty opuścił dwór wskutek dość tragicznego wydarzenia związanego ze śmiercią jego młodej żony. Powróciwszy po latach na dość zasuszone tony rodziny, Samuel zabiera się do wyjaśnienia tajemnicy rodzinnej związanej z klątwą, która co kilka pokoleń prześladowa ów ród.

Wszystko to w bardzo efektownej, acz może nieco zbyt tradycyjnie wykonanej grafice. (...) BM zaskakuje gracza rozległością obszaru gry. Lokacji jest bardzo dużo...

Gra, jako się rzekło, ma wyjątkowo dobrze stworzony nastrój, podkreślany muzyką i efektami dźwiękowymi. Najciekawsze zaś jest to, że jej twórcy nie straszą żadnymi potworami czy innymi „okropikami” – gra nie ucieka się do niesmacznej dosłowności i nastrój buduje niejako aluzyjnie. (...) Gdybym miał porównać BM do innej produkcji – pierwszą, jaka przychodzi mi na myśl, byłaby Gabriel Knight: Sins of Fathers – świetna muzyka, doskonała grafika, nastrój i podobna (w ogólnych zarysach) intryga.

Podsumowując – gra jest bardzo dobra, wręcz znakomita i dostarczy graczowi sporą dawkę emocji. Niektóre jej elementy powtarzałem po kilka razy, aby się w pełni nasycić urodą animacji.

DVD **CD**

GATUNEK: PRZYGODOWA
WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR
400 MHz, 64 MB RAM, GRAFIKA 8 MB
PREMIERA: 2004
RECENZJA W CDA: 13/03
AUTOR: EGM
OCENA: 9
ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 65%



KOLEKCJA KLASYKI

Bezkonkurencyjne FPS'y...

KOLEKCJA NAJLEPSZYCH GIER



UFO: Gniew Boga aka Laser Squad Nemesis

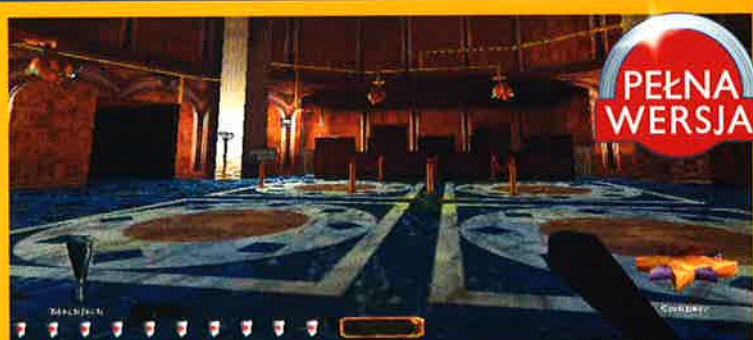
To nic innego jak polski (i dość dziwny) tytuł gry Laser Squad Nemesis. Czym zaś jest Laser Squad, tego maniakom turowych gier taktycznych mówić nie muszę – z niego wyewoluowały późniejsze gry typu UFO: Enemy Unknown czy Jagged Alliance. LSN to tak jak słynny przodek – turowa gra taktyczna osadzona w przyszłości dla 1-2 graczy (via e-mail lub w trybie hot-seat). Trzy strony konfliktu (Laser Marines, Machina, Spawn), 30 misji (plus sporo fanowskich modów itd. dostępnych w Sieci).

I choć na pewno grafiki nie można nazwać jej atutem, gierka jest naprawdę zaskakująco miła w kontakcie, maniakom taktycznych rozgrywek na pewno przypadnie do gustu. Tym bardziej że jest po polsku (wraz z polską instrukcją).



PEŁNA WERSJA

DVD CD
GATUNEK: GRA TAKTYCZNA
WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 400 MHZ,
64 MB RAM
PREMIERA: 2002
RECENZJA W CDA: BRAK
ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 72%



PEŁNA WERSJA

Thief II: The Metal Age

Thief II: The Metal Age, następca Thiefa, to – krótko mówiąc – to samo, co przedtem, tyle że więcej, lepiej i ładniej. Garrett znów ma problemy... I choć drugiej części brakuje nieco owego klimatu „jedyńki”, jedno jest pewne: jest znakomita.

Gra w wersji angielskiej, ale na płycie zamieściliśmy również jej nieoficjalne spolszczenie oraz polską instrukcję.

UWAGA: przy instalacji gry w pewnym momencie zostaniesz poproszony o włożenie drugiego CD do napędu. Co robić? Naciśnij Enter. I wystarczy.

DVD
GATUNEK: TPP/SKRADANKA
WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 300 MHZ,
64 MB RAM, GRAFIKA 8 MB
RECENZJA W CDA: 06/2000
AUTOR: GEM
OCENA: 8
ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 89%



Another World



Kto by pomyślał, że AW ma już 15 lat! Pamiętam, jak wielki temu każdy zagrywał się w rewolucyjny Inny Świat. Minęło 15 lat i postanowiono wydać grę z nieco odświeżoną grafiką. Cała reszta bez zmian, więc możecie zobaczyć, w co grali wasi ojcowie. Uwaga: jest to pełna wersja gry z odblokowaną pierwszą częścią.

W pliku readme przeczytacie, jak odblokować resztę.

DVD CD
WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 200 MHZ, 128 MB RAM,
GRAFIKA 32 MB, 151 MB NA DYSKU

Desperados 2



Po kilku latach doczekaliśmy się wreszcie kolejnych przygód Coopera. Recenzja za miesiąc, a już dziś możecie się przekonać, czy faktycznie Zemsta Coopera różni się diametralnie od „jedyńki”.

DVD
WYMAGANIA: WIN 2K/XP
PROCESOR 2 GHZ, 512 MB RAM,
GRAFIKA 128 MB, 724 MB NA
DYSKU

UWAGA!

Ponieważ niektóre demo automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (700 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!



Blazing Angels: Squadrons of WWII

DVD

WYMAGANIA: PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 719 MB NA DYSKU

Kolejna strzelanka z latałkami w realiach II wojny światowej. Konkurencja w tym segmencie gier spora, ale na szczęście większość prezentuje dobry poziom. Blazing Angels nie jest tu wyjątkiem. Demo jest chronione przez StarForce. Recenzja gry w numerze.

Evolution GT

DVD

WYMAGANIA: WIN 2K/XP, PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 400 MB NA DYSKU

Klon SCAR z rozwojem kierowcy niczym w RPG-u i dobrym modelem jazdy. Graficznie trochę kuleje, ale czy gramy tylko dla grafiki? Nie zawsze. :) W demie 4 tory i 5 samochodów do dyspozycji. Recenzja gry w numerze.



FIFA WC 2006

DVD

WYMAGANIA: WIN 2K/XP, PROCESOR 1,3 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB

Jedyna szansa, aby Polska wygrała Mistrzostwa Świata w Niemczech! Weź sprawy w swoje ręce i wywalcz Rasiakiem tytuł króla strzelców! Czy to dostateczna rekomendacja? W demie możemy zagrać reprezentacjami Anglii, USA, Meksyku i Niemiec. Recenzja gry w numerze.



Phoenicas

DVD

WYMAGANIA: WIN 98/2K/XP, PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, 54 MB NA DYSKU

Prosta, kosmiczna strzelanka, w której zasiadamy za sterami myśliwca. Jak zwykle w tego typu grach na śmiałków poza zastępami wrogów czeka również masa bonusów i ulepszeń.

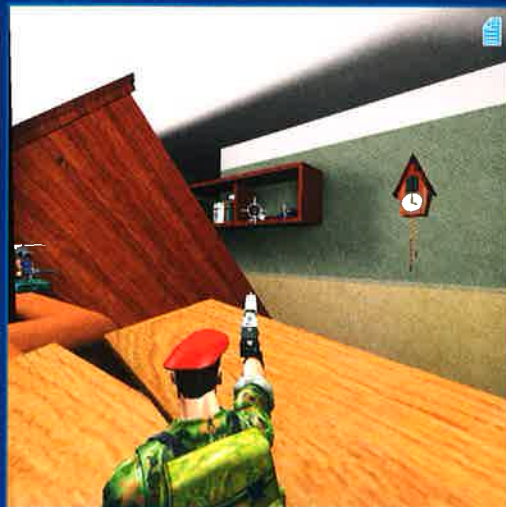


Heroes of Might & Magic V PL

DVD

WYMAGANIA: WIN 2K/XP, PROCESOR 1,5 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 128 MB

HoMM V... i wszystko jasne. Autorzy zapowiadali powrót do czasów cudownego HoMM III i jak obiecywali, tak uczynili, o czym możecie się przekonać w demie. A w nim 3 misje, 2 rasy i możliwość wypróbowania multiplayera. Do tego polskie demo. Tadam!!!



REFUZE: Home Sweep Home

DVD

WYMAGANIA: WIN 2K/XP, PROCESOR 1,5 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 112 MB NA DYSKU

Rosyjski taktyczny shooter w TPP opowiadający o starciu... dwóch grup żołnierzyków (to znaczy zabawek). Najciekawsze w tej grze jest to, że rozgrywa się w świecie zabawek, możemy się poczuć prawie jak bohaterowie Toy Story. Całkiem zabawne.



KOLEKCJA KLASYKI

Najlepsze RPG'i ostatnich lat...

KOLEKCJA NAJLEPSZYCH GIER



Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

DVD

WYMAGANIA: WIN 2K/XP, PROCESOR 1,5 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 530 MB NA DYSKU

Kontynuacja FSW rewolucją nie jest, ale wygląda trochę ładniej. Zresztą w myśl powiedzenia „na bezrybiu i rakryba” warto zagrać – szczególnie jeśli lubisz taktyczne shoo... no, shooter to nie jest, ale to już sprawdźcie sami. Recenzja gry w numerze.



RIP

DVD CD

WYMAGANIA: WIN 98/2K/XP, PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, 17 MB NA DYSKU

Małe, krwawe, oldschoolowe i zabawne. Gra wygląda niczym z automatów – klasyczny widok (znaczy z góry), a do tego bohaterowie są źli: Death, Halloween i Rock'n'Roll. Spory arsenał broni, bonusów, power-upów. Obroń piekło przed najeźdźcami!



Scratches

DVD

WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 800 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 16 MB, 121 MB NA DYSKU

Przygodówka z bardzo (ponoć) ciekawym, ciężkim klimatem. Jeśli lubisz takie gry i stare powieści grozy (Poe, Lovecraft...), dobrze trafiłeś. Recenzja gry w numerze.

Reklamacje płyt CD – DVD

Zanim wyślesz płytkę

1. Sprawdź ją w innym komputerze. Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać płytki, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmienia.

2. Jeżeli już wysłałeś płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa”. A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)

3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować...

tel. (071) 341 20 83, wew. 203

Tomasz Matusik

e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwoniisz – pamiętaj, że:

a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. – ale nie musisz.

b) Wyzywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmienia. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina – nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...



BLITZKRIEG 2: FALL OF THE REICH
EMPIRE ABOVE ALL
ERAGON
FRONTLINES: FUEL OF WAR
GUILD WARS: FACTIONS

HEROES OF MIGHT & MAGIC V
HITMAN: BLOOD MONEY
PROJECT GRAY COMPANY
SUPER-BIKES: RIDING CHALLENGE
WIEDZMIN

06/2006



Blitzkrieg 2: Fall of the Reich

Niezawodne, jeśli chodzi o ciągi dalsze swych strategicznych hitów, niemieckie CDV Software Entertainment ujawniło plany stworzenia pierwszego samodzielnego dodatku do Blitzkrieg 2. Ten, zatytułowany Fall of the Reich, czyli Upadek Rzeszy, koncentrować się ma na, zgadnijcie, wydarzeniach schyłku drugiej wojny światowej: oblężeniu Budapesztu, walkach w „Fortecy Kurlandia” czy sowieckiej operacji Bagration. W ramach tych trzech kampanii (łącznie 16 historycznych misji) będziemy ostatecznie tłamsić lub przeciwnie – starać się rozpalić na nowo, ducha nazizmu w Europie.

Upadek Rzeszy w ramach Blitzkrieg 2 rozpocznie się już we wrześniu.

www.blitzkrieg.de

Project Gray Company

Wygląda na to, że sukcesy gier role-playing – choćby serii Gothic czy Elder Scrolls, skłoniły wreszcie największego spośród graczy – Electronic Arts – do próby ponownego zgłębienia tego rynku. Efektem Project Gray Company (tytuł roboczy) – role-playing o otwartej strukturze i ponoć niezwykle wiarygodnym zachowaniu się postaci, powstający w studiu od ponad roku. Niestety, Electronic Arts nie zamierza zdradzić żadnych dalszych szczegółów aż do E3. Pytania więc, czy mowa o kolejnej grze serii Ultima, czy też raczej kompletnie nowym projekcie – zmuszeni jesteśmy pozostawić bez odpowiedzi przynajmniej na miesiąc.

www.ea.com

SHORTY

Kolekcja Klasyki

Jak informuje Cenega, już 19 maja w sklepach w całej Polsce pojawi się zupełnie nowa seria wydawnicza nazwana Kolekcją Klasyki. W jej skład wejść mają kultowe tytuły, jak: Mafia, Dungeon Siege czy Twierdza Deluxe. Wyjątkowe będą także Antologie, czyli zbiory wszystkich gier z danej serii, np. wszystkie gry Commandos, Age of



Wonders czy Tropico. Łącznie w Kolekcji Klasyki znajdzie się 21 najlepszych gier – wszystkie w wersjach polskich. Każda z nich uzupełniona zostanie o drukowaną instrukcję oraz poradnik przejścia gry napisany przez serwis Gry-online.pl. Cena – 24,90 zł. Nic tylko brać i grać.

www.wsp.pl

Safecracker

Francuskie Kheops Studio, twórcy Return to Mysterious Island czy Voyage, ogłosili zamiar stworzenia kolejnej zabawy w zagadki. Ta, zatytułowana Safecracker, pozwoli chętnym zamieszkać w dworze ekscentrycznego miliarda, który swój testament – i zarazem klucz do niezmiernych bogactw dla jego spadkobierców – ukrył w największym z 35 niepowtarzalnych sejfów. Zadaniem gracza będzie naturalnie otwarcie każdego z nich. W tym celu będą zmuszeni zbadać każde z 40 pomieszczeń dworu, to zaś – ostrzegaliśmy, że miliarder był ekscentryczny – wcale nie będzie proste... ani bezpieczne.

www.kheops-studio.com

Eragon

Już wkrótce, już w listopadzie (zobaczcie, jak to zleci...) tego roku otrzymamy możliwość poznania interaktywnej adaptacji filmowej adaptacji popularnej fantastycznej opowieści o Eragonie – chłopcu żyjącym w smoczym neverlandzie, zrodzonym w wyobraźni Chri-



Heroes V bez StarForce

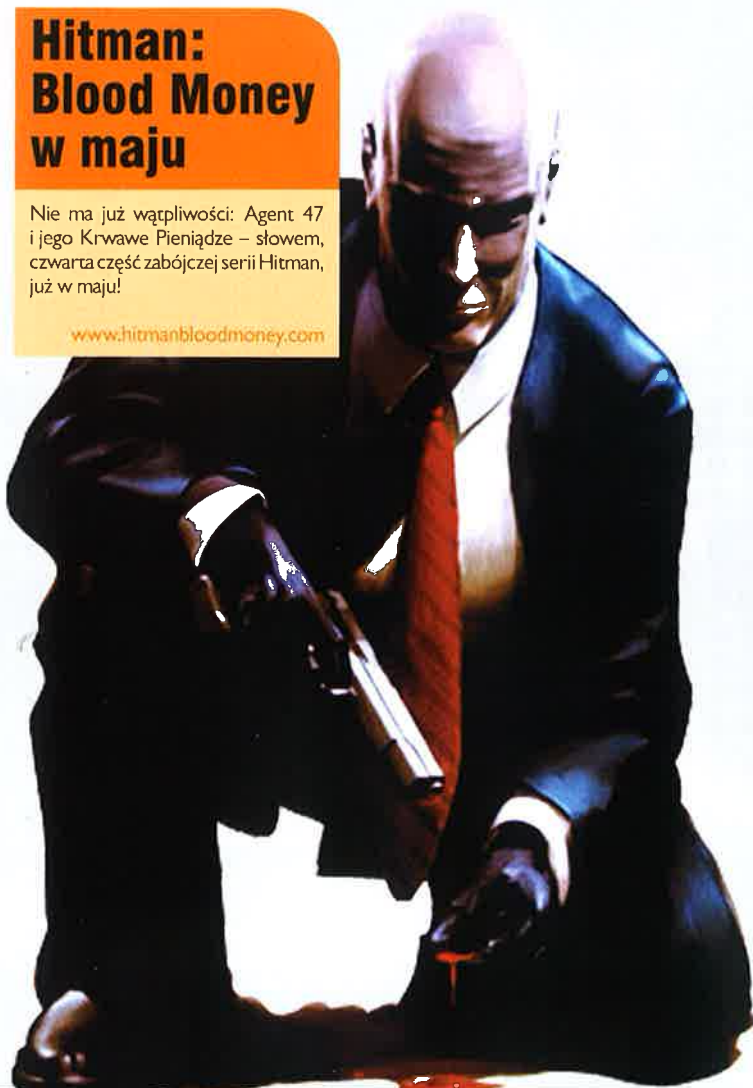
Dochodzą nas kolejne echa nagłośnionej w poprzednim numerze afery ze StarForce'em i linkiem do pirackiej wersji Galactic Civilizations II. Okazuje się, że coraz szersze rzesze graczy mają za złe twórcom zabezpieczeń antypirackich StarForce bardziej śmiałe ingerencje w system – i zagroziły bojkotem chronionych przez nie produktów.

Jako pierwsze oficjalnie ze współpracy ze StarForce'em wycofało się Ubisoft, które obiecało, że ani w Heroes of Might & Magic V, ani innych grach tego wydawcy StarForce'a nie będzie. Nie oznacza to naturalnie, że Ubi rezygnuje z zabezpieczeń w ogóle i HoMM V chronić ma SecuROM.

www.mightandmagic.com


Hitman: Blood Money w maju

Nie ma już wątpliwości: Agent 47 i jego Krwawe Pieniądze – słowem, czwarta część zabójczej serii Hitman, już w maju!

www.hitmanbloodmoney.com


Wiedźmin - w 2007!



Mamy dwie wiadomości – dobrą i złą – dla wszystkich tych, którzy z niecierpliwością wypatrują CD Projektowej adaptacji wiedźmińskich opowieści Asy polskiej fantastyki – Andrzeja Sapkowskiego. Dobra to taka, że z dnia na dzień wyraźniej rysuje się jej obraz

jako prawdziwego role-playing ze znakomitą systemem (a ściślej – trzema różnymi systemami) walki i ponad 2 tys. stron dialogów. Zła – że o ich jakości dane nam będzie przekonać się najwcześniej wiosną 2007.

www.thewitcher.com




KOLEKCJA KLASYKI

Emocjonująca taktyka...

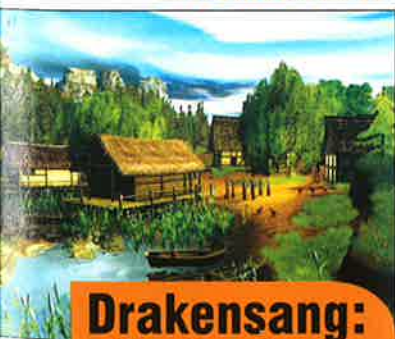
KOLEKCJA NAJLEPSZYCH GIER



Angelina Jolie znów jako Lara Croft!

Wygląda na to, że nadchodzą tłuste lata dla miłośników serii Tomb Raider i jej wykształconej bohaterki. Nie dość, że Tomb Raider: Legend okazał się godny swego tytułu (recenzja w numerze), to jeszcze potwierdzony został udział Angeliny Jolie w kolejnej, trzeciej już filmowej adaptacji przygód Lary Croft.

www.tombraidermovie.com



Drakensang: The Dark Eye

Niemieckie studio Radon Labs ujawniło plany stworzenia kolejnej, po Realms of Arkania, komputerowej adaptacji popularnej w ich ojczyźnie papierowej role-playing Das Schwarze Auge. Ta, Drakensang: The Dark Eye, pozwoli graczom żyć prawdziwym innym życiem w fantastycznym świecie Aventurii. Niestety, jak zwykle beczkę miodu psuje łyżka dziegciu – premiera Drakensang: The Dark Eye planowana jest na Gwiazdkę... 2007.

www.aniacoda-games.com

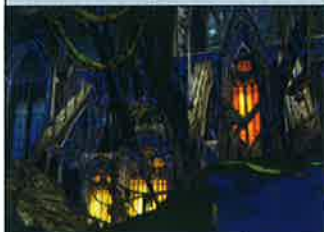
SHORTY

stophera Paoliniego. Niestety, jak na tę chwilę wiemy o niej tylko tyle, że będzie action-adventure, a jej stworzeniem i wydaniem zajmie się duet Stormfront Studios-Vivendi Games.

www.stormfrontmovie.com

■ Guild Wars co pół roku

Dobre wieści dla tych wszystkich uszczuplonych, którzy swępowołanie odnaleźli w Guild Wars. Nie dość, że dane im wreszcie było położyć



dłonie na długo wyczekiwanej Guild Wars: Factions, to jeszcze sam szef ArenaNet Jeff Strain obiecał im kolejne rozszerzenia, jakie – i tu uwaga – pojawiać się mają nie rzadziej niż co pół roku!

www.guildwars.com

■ Frontlines: Fuel of War

Twórczy duet Kaos Studios:THQ, a więc ludzie, którzy dali nam odpowiednio Desert Combat (współczesny mod BF1942) oraz Warhammer 40,000: Dawn of War, ujawnili zamiar połączenia sił i stworzenia first-person shootera osadzonego w przyszłości. Ten, zatytułowany Frontlines: Fuel of War, pozwolić ma graczom wziąć udział w nieliniowych kampaniach single i multiplayer jako żołnierzom Western Coalition (Europa, Stary Zjednoczone) lub Red Star (Rosja, Chiny) zdolnym wykorzystywać nie tylko futurystyczną broń, ale także ponad 60 rodzajów pojazdów! Niestety, czym rzeczywście jest to Paliwo napędzające Wojnę, dowiemy się dopiero pod koniec 2007.

www.thq.com

■ TimeShift w Vivendi

Wygląda na to, że pogłoski o złej kondycji jednego z najbardziej zasłużonych branżowych wydawców Atari NIE są przesadzone. Świadczyć o tym może odsprzedaż Vivendi Games praw do publikacji TimeShift – obiecującego first-person shootera autorstwa Saber Interactive, który prócz strzelania oferować ma zabawy z czasem godne samego Księcia Persji...

www.vivendi.com



Empire Above All

Rosyjski duet IceHill-Akella ujawnił pierwsze, intrygujące szczegóły dotyczące kolejnej gry – Empire Above All. Nie będzie to jednak, niestety, opowieść o Gwiezdnym Wojnach – a przynajmniej nie tych, które kojarzymy z postaciami Palpatine'a i Vadera. Empire Above All pozwoli jak tamte sięgnąć gwiazd, by tam, jako awangarda nowego imperium ludzkiego zwanego Czwartą Rzeszą (to jakaś obsesja), zmierzyć się z krystalicznymi Obcy-mi. Wszystko to w formie strategii w czasie rzeczywistym wzbogaconej jednak o elementy gier akcji, a nawet – dzięki systemowi rozwoju zdolności oficerów – role-playing. Dodatkowym atutem Empire Above All jest wykorzystanie technologii wiarygodnej fizyki obiektów PsysX.



Na straży Czwartej Rzeszy stanąć mamy jeszcze w tym roku.

<http://icehill.ru/icehill/roadto/projects/gallery/285>

Super-Bikes: Riding Challenge

Włoski duet Milestone-Black Bean, twórcy m.in. recenzowanego w tym numerze EvolutionGT, ujawnili kolejny wysokooktanowy tytuł ze swego portfolio. Tym jest Super-Bikes: Riding Challenge – symulator motocykla sportowego i w prostej linii potomek serii Superbike tworzonej dla Electronic Arts, a więc gry po dziś dzień uznawanej przez część miłośników wirtualnego ścigania się za niedościgną, jeśli idzie o oddanie specyfiki jazdy jednośladem! Riding Challenge rozpocząć się ma jeszcze w tym roku.



www.super-bikes.blackbeangames.com

ALONE IN THE DARK 5
BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY
CHROME 2
COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM...
ELDER SCROLLS 5

LEGEND OF APES
PHANTASY STAR UNIVERSE
RAYMAN 4
SIMS 2: FAMILY FUN: THE
STALIN SUBWAY: RED VEIL

06/2006

Stalin Subway: Red Veil



Rosyjska Buka ujawniła plany stworzenia ciągu dalszego niezbyt, zdaniem naszych ekspertów, udanego first-person shootera, jaki w historii gier komputerowych zapisał się pod tytułem Stalin Subway. Dodatek ten, zatytułowany Red Veil, rozgrywać się ma w samym centrum zamieszkania powstałego na Kremlu po śmierci Stalina. Jego bohaterem będzie Lena, która w poszukiwaniu zaginionego męża – głównej postaci Stalin Subway, zmuszona zostanie zmierzyć się z tytułową Czerwoną Zasłoną... Czerwona Zasłona zostanie zerwana jeszcze w tym roku.

www.g5software.com/Non-Shocked/T-StalinSubway.htm

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

A więc potwierdziły się nasze wcześniejsze doniesienia odnośnie ciągu dalszego strategicznej serii Command & Conquer, świętującej właśnie swe dziesięciolecie na PC. Tym okazuje się Command & Conquer 3: Tiberium Wars, czyli... trzecia wojna tyberyjska pomiędzy Global Defense Initiative (GDI) oraz The Brotherhood of NOD! Ale nie tylko – rok 2047 upłyne pod znakiem nie tylko rozrastającego się w zastraszającym tempie tiberium, ale także... nowej, kryjącej się dotąd w cieniu rasy! Niestety dla nas szczegóły dotyczące tak tej ostatniej, jak i w ogóle Tiberium Wars jej twórcy, Electronic Arts Los Angeles (EALA), postanowili utrzymać w tajemnicy aż do E3. Wiadomo jedynie, że wojny z i o tiberium wznowione zostaną w 2007.

www.commandandconquer.ea.com



Phantasy Star Universe

Sega zapowiedziała ciąg dalszy najpopularniejszej sagi 'phantasy' naszego uniwersum. Ta, zatytułowana Phantasy Star (VIII) Universe, pozwoli chętnym zrealizować swoje „phantazje” na dwa różne sposoby – w ramach kampanii dla pojedynczego gracza oraz w trybie online. W tym pierwszym przypadku wcielą się oni w postać 17-letniego Ethana Wabera, który nieoczekiwanie znajdzie się na samym froncie wojny z tajemniczym The Seed. W trybie online rasa, wygląd i charakter bohatera zależą od graczy, a sama rozgrywka pozwalać ma na niemal swobodne przemieszczanie się pomiędzy wszystkimi trzema planetami systemu Gurhal. Co przy tym ciekawe, po raz pierwszy w grach Phantasy Star istnieć ma możliwość samodzielnego kierowania pojazdami! Uniwersum Phantasy Star zderzy się z naszym jesienią.



phantasystaruniverse.com

SHORTY

KotOR3 R.I.P.?

Zle, a przynajmniej niedobre wieści dla wszystkich tych, którzy jak my założyli, że Obsidian Entertainment (niegdyś Black Isle Studios) pracuje nad kolejną częścią serii Knights of the Old Republic. Zle, a przynajmniej niedobre dlatego, że jak twierdzą sami główni zainteresowani, nie doszło dotąd do podpisania żadnej z umów. Co więcej, jak dotąd właściciel Star Wars – LucasArts, nie wyraził zainteresowania stworzenia takowej. Na pocieszenie fanom Obsidianu pozostaje Neverwinter Nights 2 oraz nowy, dotąd nienazwany role-play tworzony dla Segi.

www.lucasarts.com

Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade

Dostawców przeddzień największej imprezy, jaką corocznie urządza sobie nasza branża – mowa naturalnie o Electronic Entertainment Expo, która odbędzie się w dniach 10-12 maja



– duet Relic-THQ ujawnił tytuł drugiego po Winter Assault dodatku do swej znakomitej Dawn of War: Ten – Dark Crusade – w historii komputerowego Warhammera 40,000 zapisał się na stronicach poświęconych Tau oraz – uwaga! – Necronom! Mroczna Krucjata w uniwersum Warhammer 40,000 rozpocznie się jeszcze w tym roku.

www.dawnofwarhammer.com

E3 znów bez Fallouta 3

Nie mamy niestety dobrych wieści dla tych, którzy liczyli, że tegoroczne E3 posłużą studiu Bethesda jako scenaria pierwszej publicznej prezentacji Fallout 3 – sukcesora, kto wie, czy nie najwybitniejszych komputerowych role-playing wszech czasów. Pogłoski o tym, że Fallout 3 ponownie będzie wielkim nieobecny targów potwierdził Pete Hines z Bethesdy mówiąc, że jego firma nie ma w zwyczaju prezentowania gier we wczesnych stadiach procesu twórczego. To oznacza, że Fallout 3 z developerskiej krypty na światło dzienne wyjdzie najpewniej dopiero w 2007...

www.bethsoft.com

The Roots R.I.P.

Potwierdziły się pogłoski o zaniechaniu prac nad The Roots – role-playing w stylu gier Final Fantasy tworzonej we wrocławskim



studiu Tannhauser Gate. Powodów tej decyzji – prócz wzmianki o bliżej niesprecyzowanych „poważnych problemach” – nie podano.

www.thegame.com

Chrome 2

– nowe informacje

Wrocławski Techland, twórcy m.in. Chrome i Xpand Rally, zamierza wykorzystać tegoroczne E3 jako forum pierwszej zewnętrznej prezentacji Chrome 2. Tych spośród was, dla których tytuł ten jest kom-

WWII Battle Tanks: T-34 vs. Tiger

Rosyjski duet IDDK-G5 Software – twórcy m.in. śmigłowcowych Red Shark i Fair Strike – postanowili najwyraźniej przestać bujać w obłokach i pewnie stanąć na ziemi obydwiema... gąsienicami. Efektem WWII Battle Tanks: T-34 vs. Tiger – „pancerny” symulator osadzony w realiach drugiej wojny światowej. Dowodzić będziemy



(do wyboru) T-34 lub Tygrysem. Nie wątpliwym atutem WWII Battle Tanks: T-34 vs. Tiger jest jego wiarygodność – autorski Napalm engine zdolny jest nie tylko stworzyć 40 kilometrów kwadratowych terenu, ale także nadać istniejącym na nim obiektom – w tym także tak nietrwałym jak pocisk – wszelkie cechy fizyczne. W czterech (lub pięciu) pancernych i (lub bez) psa wcielmy się dopiero w 2007.

www.g5software.com

Microsoft właścicielem Lionhead

Oficjalne potwierdzenie znalazły wreszcie dobiegające nas od jakiegoś czasu pogłoski o przejęciu przez Microsoft studia Lionhead – twórców Black & White oraz Fable.

www.lionhead.com



KOLEKCJA KLASYKI

Wspaniałe ANTOLOGIE...

KOLEKCJA NAJLEPSZYCH GIER



Brothers in Arms: Hell's Highway

Jeszcze przed E3 udało się nam poznać tytuł trzeciej odsłony wojennej serii Brothers in Arms. Ta, zatytułowana Hell's Highway, koncentrować się ma na operacji Market-Garden. Jej atutem ma być także kompletnie przemodelowany tryb multiplayer.

Na holenderską Hell's Highway wstąpimy podczas Gwiazdki tego roku.



www.biggame.com

Planszowa Age of Empires III

Planszówki znów coraz skuteczniej rywalizują o nasz czas z grami komputerowymi. Po znakomitych produktach Fantasy Flight Games (jak World of Warcraft lub przybliżana w tym numerze Arkham Horror) ofensywę rozpoczyna Eagle Games, twórcy planszowych adaptacji m.in. Civilization, Pirates!, Railroad Tycoon czy Age of Mythology. Kolejną ich propozycją będzie Age of Empires III, której premiera odbyć się ma już latem.

www.eaglegames.net

The Elder Scrolls V

Wygląda na to, że Bethesda Softworks nie spoczęło, a przecież miałyby do tego święte prawo, na laurach po premierze czwartej części serii The Elder Scrolls – Obliviona, i... nie tylko tworzy zawartość jego uzupełnień i dodatków, ale także zajmuje się czynnie częścią piątą! I tylko strach myśleć, ile będziemy mieć lat w dniu jej premiery...

www.bethsoft.com

Alone in the Dark PC

Zgodnie z naszymi wcześniejszymi półoficjalnymi przypuszczeniami nowa Alone in the Dark – dzieło Eden Games Atari – ukazać się także w wersji PC. Tych z was, którzy nie zetknęli się dotąd z tym tytułem, informujemy, że mowa o najnowszej inkarnacji klasycznego survival horroru i że tym razem, prócz szansy na mały atak serca – zyskać mamy możliwość zabawy obiektami wiarygodnymi pod względem ich właściwości fizycznych.

Więcej o Alone in the Dark – tuż po E3.

www.atari.com

SHORTY

pełną nowością, informujemy, że mowa o first-person shooterze stworzonym w oparciu o nową generację Chrome Engine bazującą na DirectX10 i oznaczoną nazwą kodową GenX. Technologia ta pozwoli, zdaniem twórców, operować na ogromnych, otwartych przestrzeniach, dzięki czemu z kolei uzasadnione stanie się wykorzystanie olbrzymich maszyn bojowych. Interesująco brzmi także obietnica dotycząca sprzętu i uzbrojenia – w Chrome 2 istnieć ma kilkadziesiąt rodzajów broni i aż kilkadziesiąt pojazdów! Więcej o Chrome 2 – już po E3.

www.techland

The Settlers II: Next Generation

Niemieckie BlueByte ujawniło plany stworzenia... nie, nie kolejnej gry serii Settlers



– raczej remake'u najpopularniejszej bodaj z Settlers historycznych – rzymskiej „dwójki”. Premiera The Settlers II: Next Generation – już jesienią.

<http://diesedler2.de.ubi.com>

Legend of Ares

Ambitne amerykańskie studio MGame ujawniło pierwsze informacje dotyczące Legend of Ares – gry MMORPG mającej



wytyczyć trzecią drogę dla całego gatunku. To dzięki założeniu, że świat dostosowywać się ma do jednostkowych (!) osiągnięć każdego z graczy – tego, jaką rangą dysponuje, jak chętnie walczy lub jak często handluje. Dodatkowym atutem Legend of Ares jest sposób dystrybucji gry, która ma być kompletnie darmowa, a odpłatne mają być jedynie opcjonalne niezwykle przedmiot. Więcej o Legendzie Aresa – już po E3.

www.legendofares.com

Sims 2: Family Fun

Tradycją stało się już ujawnianie przez Electronic Arts informacji na temat kolejnych dodatków do The Sims 2 w chwili, gdy ostatni właśnie trafia do sklepów. Dlatego też nie byliśmy specjalnie zdziwieni, gdy wraz z Własnym biznesem nadeszła wieść, że wprawdzie na razie trzeba będzie popracować (jakbysmy



mało tego mieli na co dzień), ale za to już wkrótce dane nam będzie doznać ciepła domowego ogniska w Family Fun. Naturalnie jak na produkt komercyjny przystało, szczęście rodzinne w tym przypadku jednoznacznie będzie z nowymi meblami i strojami dla wszystkich członków wirtualnej podstawowej karmorki simospołecznej... O tym, czy z wirtualną rodziną najlepiej na zdjęciu, przekonamy się najpewniej już za kilka miesięcy.

<http://thesims2.ea.com>

Rayman 4

Ubisoft wysłuchało prośb i grózb wielbicieli talentu Michela Ancela – ojca sukcesu Raymana czy Beyond Good & Evil, i zezwoliło mu stworzyć kolejną, czwartą już część serii o najbardziej rozbitym platformowym bohaterze wszech czasów. Niestety jednak o niej wiemy na tę chwilę jedynie, że jej premiera przewidziana jest na okres świąteczny 2006.

www.ubi.com



PRODUCENT: IRON LORE
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
DATA PREMIERY: CZERWIEC 2006

HUT | ANTYCZNE SIECZ I RĄB (W DĄB)



BRIAN SULLIVAN, JEDEN Z TWÓRCÓW SERII AGE OF EMPIRES, OPOWIADAJĄC EUROPEJSKIM DZIENNIKARZOM O SWOIM NOWYM PROJEKCIE, ZWRACAŁ UWAGĘ PRZEDĘ WSZYSTKIM NA „REALISTYCZNE ODWZOROWANIE ROŚLINNOŚCI”. CZY RZECZYWIŚCIE PORUSZAJĄCE SIĘ WRAZ Z PODMUCHAMI WIATRU CHASZCZE TO NAJCIĘKAWSZE, CO MA DO ZAOFEROWANIA TITAN QUEST? USPOKAJAM – NIE.

TITAN QUEST

TITAN QUEST



Koncern THQ pierwszą dużą prezentację gry Titan Quest na Starym Kontynencie zorganizował w Atenach, stolicy Grecji. Trudno byłoby znaleźć lepsze miejsce dla tego wydarzenia – i to wcale nie dlatego, że przygoda głównego bohatera tej produkcji zaczyna się właśnie w starożytnej Helladzie.

Od Grecji po Chiny

Choć Titan Quest to gra należąca do gatunku action-RPG i pod względem stopnia złożoności czy wielowarstwowości fabuły ustępuje pełnoprawnym RPG-om, historii w niej opowiedzianej nie brakuje rozmachu. To w dużej mierze zasługa Randalla Wallace'a, twórcy scenariusza tej produkcji, który na co dzień współpracuje z Hollywood, a jego nazwisko zobaczycie można w czołówkach filmów, takich jak „Pearl Harbor”, „Byliśmy żołnierzami” i „Braveheart – Waleczne serce”. Opowieść, która zaczyna się od błażej przysługi wysłanej mieszkańcowi nadmorskiej wioski gdzieś na zachodnim wybrzeżu Grecji, kończy się w sercu pradawnych Chin – po drodze zahaczając o Egipt, Babilon i Jedwabny Szlak, łączący świat Zachodu ze Wschodem. Bohater Titan Quest,

próbując znaleźć przyczynę powtarzających się w okolicy ataków dzikich bestii, odkrywa, że potwory nękać nie tylko jego osadę, ale i całą Helladę. W poszukiwaniu pomocy trafia do delfickiej wyroczni, która nakazuje mu odbycie podróży do Egiptu. Okazuje się, że bestie stały się niebezpiecznie aktywne i tutaj. Ciąg wydarzeń (niestety bardzo liniowy) prowadzi do kolejnego odkrycia: za wszystkim stoją (jak zwykle w grach RPG)

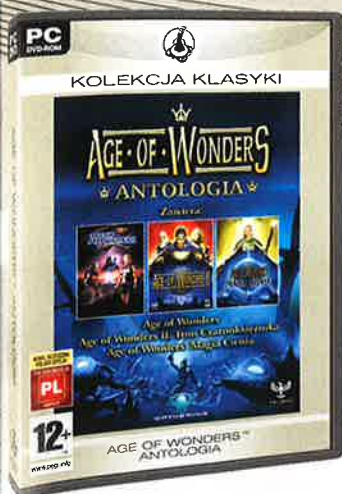
skorumpowani własną potęgą magowie – i to ich ostatecznie trzeba będzie pokonać.

Pokaż mi tunikę, a powiem ci, kim jesteś

Przygoda zaczyna się od okraśnienia płci bohatera i... koloru jego tuniki. Zapytany o to, dlaczego Titan Quest jest grą, w której kieruje się tylko jedną postacią, a nie większą drużyną, Brian Sullivan odpowiedział, że

■ A teraz zabawimy się w Wenus z Milo...





KOLEKCJA KLASYKI

Zostań władcą światów...

KOLEKCJA NAJLEPSZYCH GIER



chciał, by gracze mogli wczuć się w bohatera, by mogli poczuć się jak heros ze starożytnej mitologii. Temu samemu służy dość ciekawy system rozwoju postaci, bardzo elastyczny, pozwalający na wyjście poza standardowe klasy wojownika, maga czy kleryka. Po zdobyciu pierwszych punktów doświadczenia gracz wybiera, którą z 8 specjalności ma przyjąć jego bohater. Wybór ten automatycznie daje dostęp do 20 umiejętności z daną specjalnością powiązanych – biegłość w każdej z nich można rozwijać, wydając na ten cel

zdobywane wraz z kolejnymi poziomami doświadczenia (a także za wykonanie niektórych pobocznych questów) skill points. Dodatkowo, po wejściu na ósmy poziom doświadczenia dokonuje się wyboru drugiej specjalności. Łącznie daje to aż 28 kombinacji, dzięki którym każdy może dostosować kierowaną postać do własnego stylu gry.

Zaplatane drzewko umiejętności

Dalsze możliwości zróżnicowania postaci daje system rozwoju umiejętności, również rozwija-

zany nieco inaczej niż w większości gier należących do gatunku action-RPG. Po przejściu na ekran umiejętności wszystko na pierwszy rzut oka wygląda tak, jak np. w Diablo II – widać drzewko umiejętności, niektóre z nich są połączone ze sobą w grupy, część jest aktywna, reszta zaś „wygaszona”, niedostępna. By otworzyć kolejne umiejętności drzewka, nie wystarczy tylko wejść na odpowiedni poziom doświadczenia – punkty pozwalające na rozwijanie umiejętności wydaje się również na oddzielną, niezależną od ogólnego poziomu doświadczenia biegłość w danej specjalności. I dopiero jej odpowiednio wysoka wartość pozwala poznać bardziej zaawansowane umiejętności. Odgrywa to szczególnie dużą rolę na początku gry, gdy trzeba wybierać między dynamicznym rozwojem podstawowych umiejętności, a szybkim dostępem do tych bardziej zaawansowanych.

Nasze własne RPG

System ten pozwala na wykreowanie herosa dostosowanego do sposobu prowadzenia rozgrywki – choć oczywiście nie aż tak jak w serii Dungeon Siege, w której działa się to bardzo naturalnie (tam rosły po prostu te umiejętności, które były przez gracza używane). Każdą z postaci opisuje również szereg podstawowych i dodatkowych atrybutów, z których trzy najważniej-

Dungeon Siege w starożytnej Grecji (i nie tylko).

SPECJALNE SPECJALNOŚCI

Tradycyjny, wykorzystywany w większości gier action-RPG i RPG podział na klasy postaci został w grze Titan Quest zastąpiony przez system ośmiu specjalności (masteries), spośród których gracz wybiera dla swojej postaci dwie. Specjalności te to:

WARFARE

Specjalność, do której należą umiejętności związane z walką bronią białą (mieczami, toporami itd.). Koncentruje się na atakach.

SPIRIT

Obejmuje umiejętności związane z energią duchową. Pozwala m.in. na „wysysanie” z przeciwników punktów zdrowia i energii magicznej.

EARTH

Tu mieszczą się umiejętności i czary powiązane z żywiołem Ziemi, w większości ofensywne oraz ochronne.

STORM

Specjalność, w ramach której gracz poznaje czary ofensywne bazujące na sile błyskawic. Dobra dla postaci, które chcą walczyć magią z przeciwnikami.

ROGUE

Daje dostęp do umiejętności typowych dla rzeźmieszkaczy czy złodziejaszków. Są tutaj m.in. skradanie się i skrytobójcze ciosy.

HUNTING

Specjalność koncentrująca się na umiejętnościach przeżycia w trudnych warunkach, a także na walce bronią miotaną (łukami itd.).

NATURE

Umiejętności wykorzystujące siły natury – w tym magię leczniczą, ale również czar pozwalający na przywołanie wilka walczącego u boku bohatera.

DEFENSE

Pozwala na korzystanie z umiejętności obronnych, koncentruje się na zwiększeniu efektywności tarcz, zwiększa też skuteczność zbroi, hełmów itd.





► Na kolana, psy!!!

sze to siła (strength), inteligencja (intelligence) i zręczność (dexterity), oraz punkty życia (health) i energii magicznej (energy). Co ciekawe, za zdobywanie przy wejściu na wyższy poziom punkty atrybutów zwiększa się nie tylko parametry wyjściowe (siła, inteligencja, zręczność),

ale również punkty życia i punkty magii – a w większości innych RPG-ów dwa ostatnie są obliczane na podstawie atrybutów podstawowych. Takie nietypowe rozwiązanie wynika z tego, że Titan Quest oparty jest o autorski system RPG – Brian Sullivan twierdzi, że jego zespół na żadnym etapie prac nie rozważał możliwości wykorzystania któregośkolwiek z uznanych papierowych systemów (jak np. D&D czy GURPS), za to od początku dopracowywał i równoważył własne mechanizmy rozgrywki – ich zdaniem – najlepiej pasujące do dynamicznej, rozgrywanej w czasie rzeczywistym komputerowej gry action-RPG.

Ciasny ekwipunek

Siłą napędową gier z tego gatunku są zawsze, obok fabuły i systemu rozwoju postaci, także przedmioty zdobywane przez gracza podczas zabawy – a dokładniej zbierane z ciał pokonanych przeciwników. Sposób, w jaki zrealizowano to w Titan Quest, wzbudził we mnie mieszane uczucia. Przedmiotów jest rzeczywiście dużo – podzielono je na sześć grup (oznaczone odpowiednimi kolorami: uszkodzone, zwykłe, magiczne, rzadkie, epickie i legendarne). Zaś zbroja, którą widać na atakującym cię

TRUDNO, TRUDNIEJ, LEGENDARY

Stało się już standardem, że produkcje z gatunku action-RPG oferują kilka poziomów trudności, dzięki czemu ci gracze, którym gra się bardzo spodobała, mogą się z nią zmierzyć jeszcze raz, walcząc z trudniejszymi przeciwnikami, pokonując większe wyzwania. Podobnie będzie w grze Titan Quest, tytuł ten oferuje trzy poziomy trudności:

Normal – podstawowy, standardowy poziom trudności. Ukończenie gry przy takich ustawieniach zajmie średnio doświadczonemu graczowi mniej więcej 20-25 godzin.

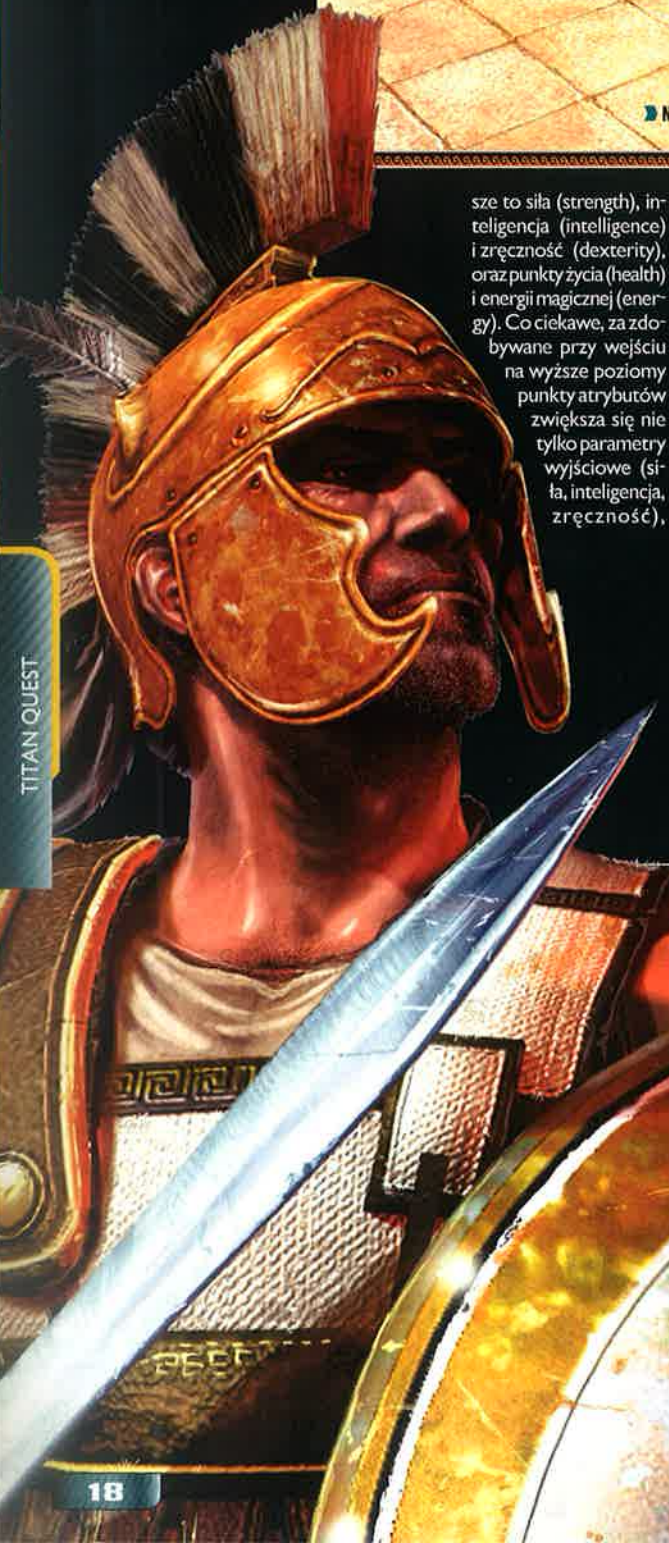
Epic – wyższy poziom trudności, który od poziomu Normal różni się przede wszystkim bardziej potężnymi przeciwnikami. Zmienia się w nim również klasa przedmiotów znajdowanych przy zabitych przeciwnikach – większość z nich to ekwipunek magiczny lub rzadko spotykany.

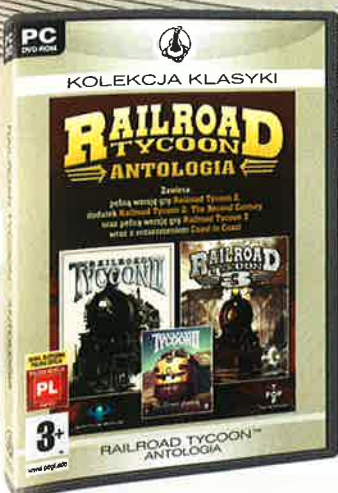
Legendary – założenie tego poziomu trudności jest takie, że mniej więcej w trzech czwartych gry postać kierowana przez gracza powinna osiągnąć maksymalny, 65 poziom doświadczenia. Potem przestaje się rozwijać, a zabawa polega na tym, by w taktyczny sposób wykorzystywać niuanse systemu specjalności i umiejętności do pokonywania coraz trudniejszych monstrów.

stworze, po ataku faktycznie zostaje na ziemi – to rozwiązania dobre, zasługujące na pochwałę. Z drugiej jednak strony, ekwipunek leżący na ziemi jest właściwie niewidoczny i by go zebrać, trzeba wcześniej wcisnąć przycisk pokazujący beleczki z nazwami przedmiotów – i tak po każdej walce, bo nie ma możliwości włączenia tej opcji na stałe.

Nietypowo – i nie był to raczej trafiony pomysł – rozwiązano też kwestię ekwipunku. Na początku gracz ma tylko niewielki plecak,

► Ktoś tu brał nauki u Palpatine'a...





KOLEKCJA KLASYKI

Zbij fortunę...



KOLEKCJA NAJLEPSZYCH GIER

w którym mieści się zaledwie kilka rzeczy. Potem, wraz z rozwojem fabuły, otrzymuje dodatkowe sakwy (maksymalnie pięć), które powiększają pojemność ekwipunku. Początkowo więc musisz wyrzucać prawie wszystko, co znajdziesz (a przecież w pierwszych momentach gry zbieranie i sprzedawanie nawet najtańszych rzeczy jest najlepszym sposobem na zdobycie złota), potem zaś nie widzisz dokładnie, co ze sobą nosisz, bo jednocześnie na ekranie widać wyłącznie przedmioty znajdujące się w plecaku i w jednej tylko sakwie. Jak zwykle jednak w przypadku zabawy z jeszcze nieukończonym kodem gry pozostaje mieć nadzieję, że twórcy Titan Questa dostrzegą te niedociągnięcia i przed premierą je naprawią.

Piękno tkwi w szczegółach

Żadnych zmian nie wymaga natomiast oprawa graficzna Titan Quest – to zdecydowanie najmocniejszy element tej produkcji. Świat gry przedstawiony jest w rzucie izometrycznym, który można swobodnie przybliżać i oddalać, ale już nie obracać. Nie ma to jednak większego znaczenia, bowiem lokacje zaprojektowane są

najbardziej uproszczone, tak by bawić się nią mógł nie tylko pasjonat gier komputerowych, ale również jego mama. Po drugie – i to powód ważniejszy – to właśnie dzięki zastosowaniu jednego rzutu kamery Titan Quest tak pięknie wygląda, możliwe stało się wykorzystanie wielu efektów graficznych, co w innym przypadku byłoby niewykonalne. Greckie wioski, egipskie miasta, świątynie Chin czy Wielki Mur wyglądają rzeczywiście bardzo efektownie, w grafice jest wiele detali sprawiających, że świat ten zdaje się bogaty, tętniący życiem, prawdziwy. A najładniej faktycznie prezentuje się roślinność: krzewy poruszają się wraz z podmuchami wiatru, wysoka trawa zaczyna kołysać się, gdy przedziera się przez nią bohater.

W sześciu na hydry!

Przy produkcjach takich jak Titan Quest równie ważny jak tryb single jest również multiplayer i to, co gra ma do zaoferowania sieciowej społeczności. Ekipa Iron Lore zdecydowała się na wprowadzenie do gry wyłącznie jednego rodzaju rozgrywki przeznaczonego dla wielu graczy, dokładniej trybu co-op, który maksymalnie sześciu uczestnikom po-

W single'u i w multi zmierzyć się będzie można nie tylko z główną kampanią Titan Quest, ale również z pojedynczymi poziomami i większymi kampaniami wymyślonymi przez samych graczy. Ich tworzenie umożliwi edytor, którego co prawda nam nie pokazano, ale według słów Sullivana to „najłatwiejszy w użyciu, najbardziej potężny pod względem możliwości edytor poziomów w całym gatunku action-RPG”. Twórca gry nie mógł powiedzieć niczego innego, ale słowa te wypowiadał z taką pewnością, że musi być w nich choć część prawdy.

Nie tylko chaszcze

Jak więc brzmi odpowiedź na pytanie zadane we wstępie? Titan Quest – na szczęście – może się pochwalić nie tylko „realistycznie odwzorowaną roślinnością” – ma ciekawy, dość oryginalny system rozwoju postaci, prawdziwie piękną grafikę (lokacje!), osadzona jest w fascynującym świecie antycznych mitów i starożytnej historii. I choć równocześnie ma też kilka elementów kontrowersyjnych czy budzących wątpliwości – po powrocie do redakcji w pamięci zostało mi głównie to, co w grze mogło się spodobać. A co wam pozostanie w pamięci? Przekonacie się już w czerwcu. [GDA]

Grafika jest bardzo mocnym, jeśli nie najmocniejszym atutem tej gry.

tak, by przy tym narzuconym odgórnie ustawieniu kamery akcja była cały czas czytelna i dobrze widoczna. Brian Sullivan twierdzi, że zespół Iron Lore „zdecydował się zrezygnować z kamery, którą gracz mógłby dowolnie obracać z dwóch powodów. Pierwszy z nich to chęć sprawienia, by sterowanie grą było jak

zwala na przejście całej podstawowej kampanii. Oczywiście w takim przypadku zmienia się liczba i siła potworów napotykanych podczas przygody – w grze zaimplementowano system, który za każdym razem generuje monstra na nowo, sprawdzając poziom i umiejętności bohatera kierowanych przez graczy.

» Jeszcze krok i nieźle was przystrzęgl!



PRODUCENT: SUMO/REVOLUTION
WWW.BROKENWORDTHEANGELOFDEATH.COM
DATA PREMIERY: WRZESIEŃ 2006

HUT SĘDZIMIR | PRZYGODÓWKI SIĘ NIE PODDAJĄ!

BROKEN SWORD

THE ANGEL OF DEATH

Historia gier komputerowych miewa swoje kaprysy – zdarza się, że wielkie znane serie nagle urywają się i kończą, a gry, które przez lata pozostawały w ich cieniu, po cichutku, bez większego rozgłosu kontynuowane są sequel za sequalem.

Hasta la vista...
Babe. :(Miałas
klasę...

Niby patrzy w bok, ale ręka robi swoje...

Szetle, odnalazłem
Kielbasę!

Tak się właśnie dzieje z cyklem

przygodówek noszących wspólny tytuł Broken Sword – choć jego twórcą jest postać znana fanom gier point'n'click w bezpośredniej konkurencji przygody George'a Stobbarta przegrywały z takimi klasykami jak Monkey Island, Indiana Jones czy King's Quest. Mimo to trzy lata temu mieliśmy okazję zagrać w trzecią część cyklu zatytułowaną The Sleeping Dragon, a jeszcze w tym rogu zagraliśmy w część czwartą, opatrzoną podtytułem The Angel of Death.

Blondie vs. salami

„Żywotność” serii Broken Sword zaskakuje tym bardziej, że początkowo była ona zaplanowana jako trylogia – The Angel of Death będzie otwierał nowy rozdział w życiu George'a S. Nie jest to jednak, przynajmniej na początku, otwarcie zbyt chlubne. George jest akurat w dolku. Bez zaangażowania wykonuje mało prestiżową pracę: jedyną, jaką udało mu się znaleźć – jest prywatnym detektywem na usługach firmy zajmującej się kaucjami za zwolnienia warunkowe drobnych rzeźmieszków. Nie ma z tego ani zaszczytów, ani pieniędzy, nic więc dziwnego, że nasz bohater zajmuje się głównie zapuszczaniem zarostu. Aż do chwili, w której do jego biura wchodzi piękna Anna-Maria – blondynka z Ukrainy, poszukująca pewnego manuskryptu.

W tym momencie niemrawe życie Stobbarta nabiera tempa – Anna-Maria znika (na bohaterów napadają włoscy mafioso z fabryki salami), trzeba ją więc uratować. A potem jeszcze zna-

leżć pradawny dokument i – jak to zwykle bywa – powstrzymać kilku złych facetów od zrobienia paru niewłaściwych rzeczy. Dzięki jak co dzień w kalendarzu bohatera przygodówek.

Kliknij Annę-Marię

Blondynka Anna-Maria, która zastępuje w roli towarzyszkii głównego bohatera kuszącą Nico Collard, znaną z poprzednich części cyklu, to nie jedyna nowość w Broken Sword: The Angel of Death. Po raz kolejny

pożyczonym z gier TPP. Gracz kierował postacią bohatera bezpośrednio, najlepiej padem – to dlatego, że Sleeping Dragon był przygodówką również z kręgu zainteresowania posiadaczy konsol, ukazał się bowiem także na PS2 i Xboxa.

The Angel of Death przenosi system sterowania ze Sleeping Dragon, ale dodaje też możliwość korzystania z myszki. W tym drugim przypadku gra zmienia się w klasycznego point'n'clicka – lewym przyciskiem klika się miejsce, do którego bohater ma podejść, lub przedmiot, którego ma użyć. Prawy przycisk myszy

Zagadki mają się koncentrować na pracy detektywistycznej, przekonywaniu do siebie rozmówców i kojarzeniu faktów.

zmienia się też system sterowania – dokładniej zaś nie tyle zmienia, co „konsoliduje”. Pierwsze dwie gry z cyklu Broken Sword były tradycyjnymi przygodówkami typu point'n'click, sterowanymi w całości za pośrednictwem myszki. Dużo nowszy The Sleeping Dragon oparty był na interfejsie za-

natomiast wywołuje menu kontekstowe (jego zawartość zależy od tego, gdzie znajduje się kursor myszy) oraz ekwipunek.

Mądrzej i ładniej

Twórca gry, Charles Cecil, zapowiada, że zagadki, na jakie natrafia gracze w The



KOLEKCJA KLASYKI

Gorące strategię...



KOLEKCJA NAJLEPSZYCH GIER



Angel of Death, będą najlepsze w całej serii. Ta wiadomość ucieszy na pewno tych, którzy narzekali na zbyt częste w poprzedniej odsłonie cyklu łamigłówek polegające na przedstawianiu skrzynek czy kamiennych bloków. W Angel of Death zagadki mają się koncentrować na pracy detektywistycznej, przekonywaniu do siebie rozmówców, zakradaniu się do niedostępnych lokacji i kojarzeniu faktów wyszperanych w historycznych dokumentach. Brzmi nieźle, są więc nadzieje, że obietnice pana Cecila spełnią się w 100%.

Od strony graficznej Broken Sword: The Angel of Death prezentuje się bardzo porządnie, choć na pierwszy rzut oka tylko niewiele lepiej niż Sleeping Dragon. To jednak tylko pozory. Po pierwsze, **gra powstaje wyłącznie na PC**, od razu więc przygotowywane są do niej tekstury w wysokiej rozdzielczości i trójwymiarowe obiekty złożone z dużej liczby wielokątów. Po drugie, zastosowany engine graficzny wykorzystuje sporo nowych technologii, których efekty widać w różnych niewielkich, ale budujących klimat detalach (np. efekty cząsteczkowe użyte do realistycznego odwzorowania rozgrzanego tłuszczu kapiącego na płomień w jednej z początkowych scen gry).

Renesans przygody

Gra zapowiadana jest na wrzesień tego roku i wszystko wskazuje na to, że ukaże się właśnie wtedy, bez żadnych opóźnień. Być może będzie to jeden z tytułów, które sprawią, że w tym roku przygodówki przeżyją prawdziwy renesans. [GDA]



George Da Pimp

W pierwszych trzech częściach cyklu Broken Sword bohaterowi towarzyszyła seksowna szatynka Nico Colard. W The Angel of Death zastąpi ją blondynka Anna-Marie. Która z nich jest bardziej atrakcyjna? Możecie ocenić sami...



Jednym z ciekawszych pomysłów na The Angel of Death jest różnicowanie poszczególnych etapów gry poprzez zastosowanie w nich innej kolorystyki.

Ciekawe, czy forum CD-Action wreszcie chodzi?



PRODUCENT: MASSIVE ENTERTAINMENT
WWW.WORLDINCONFLICT.COM
DATA PREMIERY: WAKACJE 2007

ALLOR | III WOJNA W SKALI MIKRO

WORLD IN CONFLICT

Różnice między wschodem a zachodem sprawiły, że po drugiej wojnie światowej zamiast pokoju nastąpiła zimna wojna, przez ówczesnych bardzo często odbierana jako wstęp do atomowego piekła wojny gorącej. Ten czarny scenariusz na szczęście się nie spełnił, a dziewiątego listopada 1989 roku, wraz z upadkiem Muru Berlińskiego, zimna wojna powinna się była skończyć. Powinna...



Palenie czołgów
szkodzi. Załogom.

my sprzęt znajdujący się na uzbrojeniu w roku 1989. To zaś oznacza, że w akcji zobaczymy niemal wszystkie współczesne ikony sił zbrojnych z Abramsami, T-80, Hindami i Apaczami na czele.

A jeśli ktoś Ground Control nie widział? Dobrze wyobrażenie dadzą wam już same screeny, ale kilka słów komentarza też się przyda. Bo jeśli chodzi o wygląd, szczegóły czy jakość animacji, seria ta wrażenie robiła wręcz porażające. Duże, w pełni trójwymiarowe mapy, ogromny zakres ustawień kamery – można było patrzeć zarówno na pojedynczych żołnierzy, jak i na zmagania kilkunastu jednostek. W dodatku te wymyślone (GC to RTS futurystyczny) zachowywały się bardzo naturalnie, niezależnie od tego, czy chodziło o ciężką artylerię raketową, zestawy przeciwlotnicze, bojowe wozy piechoty czy samych żołnierzy. Już samo patrzenie na te wszystkie uwijające się po polu walki jednostki sprawiało ogromną przyjemność!

Dowódca nie magazynier

A to nie jedyna zaleta. Kolejną był całkowity brak zabawy w zbieranie surowców, co w World in Conflict nie ulegnie zmianie. Można

również oczekiwać, że jednostki będą przechodziły z misji na misję, zdobywając po drodze doświadczenie, a jeśli stracimy ich zbyt dużo... w każdym razie w GC kończyło się to powtarzaniem misji. Niestety, póki co informacje o single'u są bardzo skąpe. W miarę pewne jest na dobrą sprawę jeszcze tylko to, że wcielimy się w rolę młodego amerykańskiego oficera (w konflikcie mają brać udział USA, NATO i UW – co nieco dziwne, wygląda na to, że strony będą trzy, choć dwie pierwsze mają ze sobą współpracować).

Multi

Nieco więcej wiadomo za to o trybie multi. Każdy z graczy będzie w nim dysponował taką samą pulą punktów, za które będzie się „kupowało” jednostki startowe. Za te same punkty będzie się także wzywało wsparcie taktyczne w rodzaju ostrzału ciężkiej artylerii, bombardowania z powietrza, zrzutu napalmu, niszczenia bunkrów czy... użycia taktycznych ładunków nuklearnych! Ale nawet atom nie wystarczy, by automatycznie rozgromić przeciwnika. Do tego będzie potrzebne współdziałanie wszystkich jednostek. Z innych ciekawostek warto wspomnieć o specjalizacjach (co wiąże się z konkretnymi bonusami dla wybranego rodza-

Właśnie wtedy jednak Układ Warszawski przeprowadził zmasowany atak na kraje Zachodniej Europy, a gdy wydawało się, że już gorzej być nie może – zaatakowano również Stany Zjednoczone. Po raz pierwszy w historii Wuj Sam musi toczyć wojnę na własnym podwórku!

Massive!

Wprowadzie zamiast atomu główną rolę grają w niej jednostki konwencjonalne, ale za to ich liczba i wygląd... Jeśli graliście we wcześniejsze dzieła tych twórców (czyli cykl Ground Control), wystarczy wam informacja, że będzie jeszcze lepiej, tyle że pod komendę dostanie-



KOLEKCJA KLASYKI

Czysta adrenalina...



KOLEKCJA NAJLEPSZYCH GIER



Gorąca wojna zamiast zimnej.

już sił zbrojnych, np. piechoty, wojsk pancernych, lotnictwa czy wsparcia), możliwości dołączenia w dowolnym momencie do już toczonych gry i punktach kontrolnych, których kontrola zapewni nam zwycięstwo.

I jeszcze jedno – pod bezpośrednim dowództwem będziemy mieli z lotnictwa tylko helikoptery (i zero marynarki, jeśli nie liczyć pływających transporterów i czołgów). Cała reszta wystąpi jedynie jako wsparcie i zamiast bezpośredniego kierowania bombowcami, będziemy tylko wskazywać im cel i biernie czekać, aż go załatwią. Związane to jest z dość ograniczoną wielkością map oraz prędkościami rozwijanymi przez odzłutowce: po prostu nie dało się tego rozwiązać inaczej niż bez poświęcenia resztek realizmu, a ten, choć nie najważniejszy, będzie w grze odgrywał ważną rolę.

Papier, kamień, nożyce

Jak to jednak możliwe, skoro jednostki kupuje się na początku rozgrywki? Nikt nie każe wydać od razu wszystkich punktów – a te, które nam pozostaną, można spożytkować zarówno na wsparcie, jak i dokupienie nowych oddziałów już w trakcie walki (takie wsparcie nie pojawi się jednak od razu, a dopiero po 20 sekundach gry, zaś następne

Na część nadciągającego wroga oddano 21 salutów haubicznych.



20 sekund minie, nim będziemy mogli ponownie go zażądać). Poza tymi punktami wydane na oddziały czy wsparcie są jedynie „zamrożone”. Jeśli dany oddział zginie, powoli powrócą one do punktów, jakie mamy do dyspozycji! Automatycznie, bez potrzeby zbierania cokolwiek.

To o tyle istotne, że odpowiednio zróżnicowane siły będą tutaj kluczem do zwycięstwa. Piechota (a będzie jej kilka rodzajów, w tym i przeciwpancerna) w szczerym polu będzie łatwym łupem, ale już na terenach zalesionych czy w mieście, kiedy będzie mogła skorzystać z osłony... Tyle że te osłony będzie można oczywiście zniszczyć: domy zburzyć, lasy spalić i nagle dzielni obrońcy staną się bezbrońcami. Zniszczyć zresztą będzie można w zasadzie wszystkie obiekty – wyjątek to deformacja terenu, której w World in Conflict nie będzie.

Trzecia wojna w skali mikro

Na tym niestety dostępne informacje się kończą, ale przyznacie chyba, że i tak wystarczą, by na nowy tytuł – oraz dodatkowe wiadomości – z niecierpliwością czekać. Graficznie w końcu powala, a jeśli chodzi o dostępny sprzęt, będzie po tych wszystkich drugowojennych strategiach miłą odmianą, a do tego twórcy mają fajny pomysł na multi i swoimi poprzednimi dziełami udowodnili, że nawet RTS może mieć wciągającą fabułę.

Pozostaje czekać, szkoda tylko, że to jeszcze rok... [CDA]

Pole bitwy wygląda dobrze tak w skali mikro...



...jak i makro. Będzie efektownie.



PRODUCENT: MIDWAY
WWW.STRANGLEHOLD.DE
DATA PREMIERY: ZIMA 2006

CZARNY IWAN | TEQUILA PO CHIŃSKU



Zamawianie kolejnego drinka a la Hong Kong.

**W rolach
głównych: Unreal
3.0 i Havok.**



STRANGLEHOLD

Wu Yu-sum nie jest nazwą chińskiej potrawy, której głównym składnikiem są grzyby mun, lecz prawdziwym imieniem i nazwiskiem Johna Woo, mistrza kina akcji.

Niektórzy sądzą, że bez tego faceta bracia Wachowscy nigdy nie nakręciliby „Matrixa”, a Quentin Tarantino dalej uprawiałby marchewkę w Alabamie. Ktoś już napisał, że Woo łączy w swoich filmach elegancję Sergia Leone, gwałtowność Sama Peckinpaha, patos Kurosawy, klimat czarnych

byłby godnym przeciwnikiem amerykańskiego akt... gubernatora.

Tak czy siak na pewno gra zapowiada się na ostrą strzelaninę, od której zbieleje oko

i zmęczą się palce na cynglu. Akcja, akcja i jeszcze raz akcja!

Tygrysia tequila

Co ciekawe, w grze pojawi się we własnej osobie (oraz jego głos) Chow Yun-Fat, którego powinniście pamiętać m.in. z filmu „Przyczajony Tygrys, Ukryty Smok” (grał Li Mu Baia). To właśnie on wcielił się w bezkompromisowego inspektora.

Miejsce akcji filmu to rodzinne miasto Małego Smoka (Bruce'a Lee), obecnie chiński Hong Kong. Dla wytchnienia będzie również kilka misji w amerykańskim Chicago.

Nu zajec, pagadi!

Wszystko zaczęło się od tego, że naszemu dzielnemu inspektorowi ktoś porwał żonę. Gdyby to była teściowa, może by to przeboleć, żony jednak nie mógł odzalaować i postanowił coś z tym zrobić.

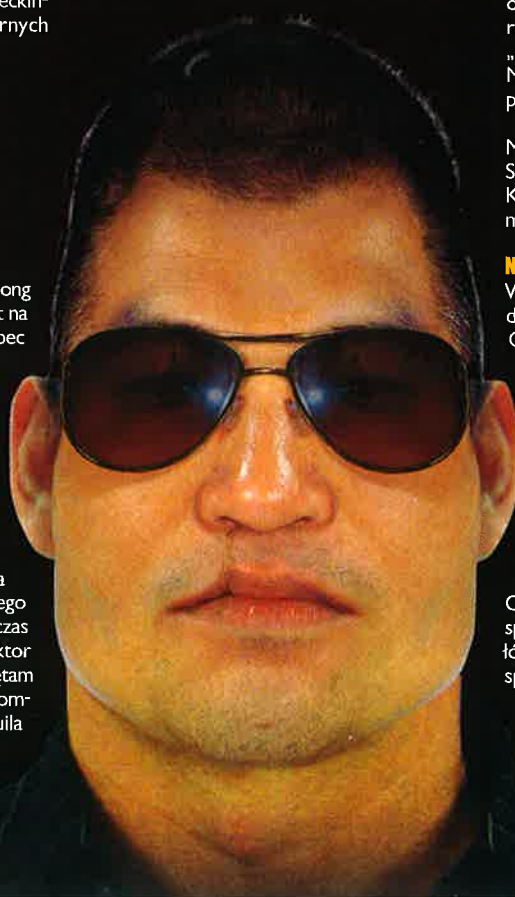
Jak się okazało, połowica Tequili wpadła w łapy jednego z dwóch zwalczających się rosyjskich gangów. Tak zaczyna się masowa eksterminacja Rosjan w Hong Kongu. Ma ona wyglądać naprawdę świetnie z dwóch powodów. Pierwszy nazywa się Unreal 3.0, a drugi – system Havok. Oznacza to np., że sprzączka od spodni inspektora Tequili będzie miała więcej szczegółów niż ta, która spina w tej chwili twoje spodnie. Fizyka i grafika mają być doskonałe, pojawi się niespotykany dotąd system zniszczeń i efekt spowolnienia akcji znany

Akcja, akcja i jeszcze raz akcja!

kryminalów z lat 40. i tradycję kina z Hong Kongu. Nawet jeśli jest to komplement na wyrost, nikt nie pozostaje obojętny wobec jego produkcji. A właśnie teraz John W. atakuje świat naszych blaszaków. Będzie się działo!

230 trupów

Stranglehold to produkcja ze studia Midway, ale pieczę nad projektem sprawuje nie kto inny jak Woo. Ma to swoje uzasadnienie, bowiem gra opowiada losy inspektora Tequili, bohatera filmu Woo z 1992 roku (zatytułowanego „Dzieci Triady”). Ktoś policzył, że podczas tego kinowego obrazu dzielny inspektor rozwalił 230 przeciwników. Nie pamiętam w tej chwili wyniku Arnolda w filmie „Commando”, ale zdaje się, że inspektor Tequilla





KOLEKCJA KLASYKI

Niezapomniane przygodówki...

KOLEKCJA NAJLEPSZYCH GIER



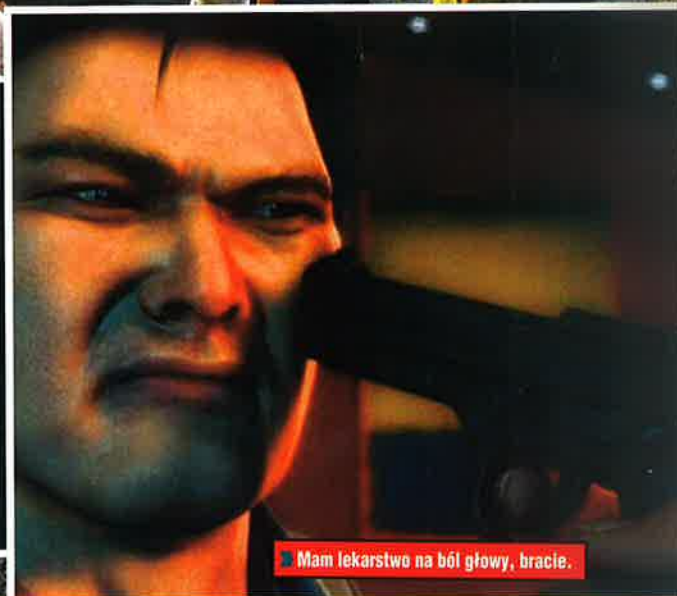
z Maxa Payne'a. Jednocześnie wiadomo już, że wojowniczy inspektor będzie mógł dzierżyć w łapach dwie różne pukawki naraz. Wyobrażacie to sobie? W jednej granatnik, w drugiej bazooka. Coś w ten deseń. :)

Neo wypada

Kolejną radością dla naszych zmysłów mają być akrobatyczne umiejętności Tequili. Czy zobaczymy udaną kopię kopnięcia z półobrotu mistrza Norrisa? Tego jeszcze nie wiadomo, podobno jednak nowa Lara Croft i Książę z Persji nie są już najbardziej wygimnastykowanymi bohaterami gier.

Wszystko to brzmi naprawdę pięknie, zaangażowanie Midway, gości od Psi-Ops, wyda-

je się strzałem w dziesiątkę. O samym Woo więcej już nie powiem ani słowa, jego filmy wystarczą za całą odpowiedź. W Sieci dostępny jest już zwiastun z gry, po którym musiałem zbierać fragmenty szczęki z podłogi. Mam nadzieję, że premiera tytułu oczaruje mnie równie mocno. (Przyjdzie na nią niestety jeszcze trochę poczekać, bo przewidziana jest na miesiące, podczas których wyciągamy z piwnicy sanki i lyżwy – czyli mówiąc po ludzku: zimą.) Pozostaje więc długie oczekiwanie – w tym czasie proponuję obejrzeć jedno z wielu dzieł w filmografii Johna Woo. Osobiście wielkich wzruszeń dostarczył mi film „Nu zi tai quan qun ying hui” z 1974 roku. Polecam! Szczególnie bez dubbingu i napisów. [CDA]



PRODUCENT: THE COLLECTIVE
WWW.COLLECTIVESTUDIOS.COM
DATA PREMIERY: MAJ/CZERWIEC 2006

QN'IK | W POSZUKIWANIU SANGREALA

THE DA VINCI CODE

Choć zdania co do poziomu książki Dana Browna są bardzo podzielone, nikt nie może zaprzeczyć, że odniosła niesamowity i spektakularny sukces. Czy film i gra go powtórzą?



THE DA VINCI CODE

The DiCaprio Code

O jakości dzieła świadczą również jego parodie. Jednym z obśmiewaczy „Kodu” jest właśnie „The DiCaprio Code” – opowieść o tym, jak Tom Cruise i Catherine Zeta-Jones są na tropie wielkiego spisku „starszego niż sam Hollywood”. Hmm...

Prawa do egraniczacji dostało 2K Games, które z kolei jej wykonanie powierzyło ekipie The Collective, znanej z ośmiu gier. Z ich jakością bywało różnie, choć ostatnio rzuciła ona na rynek bardzo przyzwoitą zręcznościówkę, Marc Ecko's Getting Up. I choć doświadczenie wyniesione z tworzenia gry o sprzątaniu ścian niewiele się przyda przy okazji tytułu bazującego w pewnej mierze na twórczości renesansowego malarza, to jest to dość dobry sygnał. Możliwe, że The Da Vinci Code nie będzie tylko wypuszczoną naprędce grą, która ma na celu wyciągnięcie kolejnej kasy z fanów książki i filmu.

Na motywach?

Są pewne problemy z określeniem, czy gra będzie bazowała bezpośrednio na filmie, czy na książce. Teoretycznie powstaje przy współudziale i za rekomendacją Sony Pictures, ale już ludzie, którzy lubią oglądać na ekranie swojego peceta twarze znane z wielkiego

ekranu, będą zawiedzeni. Tę niedogodność zrekomensują większe możliwości – gra toczyć się będzie nie tylko w miejscach znanych z książki i filmu, a bohaterowie przeżyją znacznie więcej przygód niż ich literackie i filmowe pierwowzory. Nie oznacza to oczywiście, że nie dane będzie graczom uczestniczyć w tym, o czym czytali. Gra zaczyna się tajemniczą śmiercią wujka Sophie, a Luwr oraz wszelkie kościoły i opactwa Paryża oraz Londynu opisane w książce odkryją swoje tajemnice.

Mieszanka filmowa

The Da Vinci Code to mieszanka gry akcji i przygodówki w TPP. Kąty patrzenia kamery zmieniać się będą w zależności od lokacji i tego, co aktualnie dzieć się będzie na ekranie. Akcję zawsze obserwować będziemy z najlepszego dla dramaturgii sceny kąta – tak przynajmniej zapowiadają producenci. Nieważne, jak będziemy oglądać, ważne, co – a ciekawych

zdarzeń, pościgów i elementów logicznych na pewno tu nie zabraknie.

Za jakość tych ostatnich odpowiadać będzie między innymi Charles Cecil, jeden ze współtwórców

Śladami słynnej książki i filmu.

ców serii Broken Sword. Zgodnie z najnowszą modą, gra oferować będzie też system pomocy, by nikt nie zatrzymał się przy szczególnie trudnym zadaniu na dłużej. Oczywiście będzie miało tu też miejsce zbieranie przedmiotów, łączenie ich ze sobą i wtykanie tam, gdzie przewidzieli twórcy. Niektóre zagadki wymagać będą jednak nie tylko logicznego myślenia, ale również szybkiego wciśnięcia odpowiednich klawiszy. Niekiedy nawet trzeba będzie sięgnąć do metod siłowych...



KOLEKCJA KLASYKI

Dynamiczna akcja...



KOLEKCJA NAJLEPSZYCH GIER



Co robią kustosze w muzeach, gdy wyjdą turyści? Wyścigi!

Walk... walk... walka

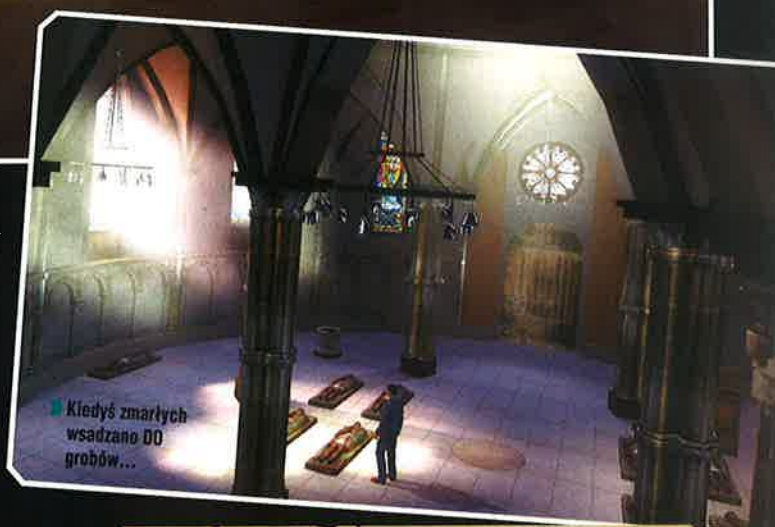
W grze nie zabraknie też walki. Nie będą to jednak pojedynki niczym z Virtua Fightera. Amerykański profesor i młoda Francuzka nie są bokserami, więc eliminacja wrogów odbywać się będzie w większości przypadków po cichu albo wcale (elementów skradanki będzie ponoć sporo). Strażników będzie można mylić, rzucając jakiś element na inną stronę lokacji, gra da też możliwość zakładania mniej lub bardziej skomplikowanych pułapek.

Gdy jednak dojdzie do otwartego pojedynku, gracze nie pozostaną bez szans. Pomocą służy specjalny system kombosów – gdy bohater trzyma wroga, po odpowiednio szybkim wciśnięciu widocznej na ekranie kombinacji

klawiszy pozostaje tylko patrzeć na odgrywaną się animację. Co ciekawe, walczyć będzie można nie tylko pięściami, ale i za pomocą elementów otoczenia.

Już za chwilęczkę, już za momencik

Komputerowego Kodu spodziewać się możemy już lada dzień – zlokalizowanego kinowo, w cenie 100 złotych. Wtedy się okaże, czy poszukiwanie Świętego Graala na PC (i konsolach, gra oczywiście wychodzi na wszystkie liczące się platformy) będzie równie przyjemne jak lektura książki, od której wszystko się zaczęło. [GDA]



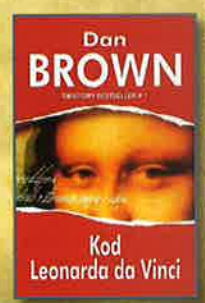
Kiedys zmarłych wsadzano DO grobów...



Tak jak myślałam – nie ma majtek!

Kilka słów o książce

„Kod Leonarda da Vinci” to taki „Harry Potter” dla dorosłych. Autor niezwykle sprawnie zongluje faktami, przypuszczeniami, wplata je w inteligentnie skonstruowaną intrygę, a całość zalewa ogromną ilością sensacyjno-spiskowego sosu. Chyba nie było drugiej książki, która doczekałaby się tak wielu polemik i całych prac naukowych, które traktują o zawartych w niej błędach i przekłamaniach. Doszło nawet do tego, że „w towarzystwie” przyznanie się do lektury dzieła Browna stało się nietaktem. Pewna doktor historii sztuki przyznała mi bardzo po cichu, że książkę przeczytała – choć nigdy by się do tego nie przyznała kolegom-naukowcom. Niemniej „Kod Leonarda” jest doskonale znany, a prawie 40 milionów sprzedanych egzemplarzy na całym świecie (w 42 językach) nie można zlekceważyć.





KOLEKCJA KLASYKI

ROZPOCZYNAMY NOWY WYMIAR ROZRYWKI!

KOLEKCJA KLASYKI TO:

- **21 NAJLEPSZYCH GIER;**
- **WYJĄTKOWE** I NIESPOTYKANE **ANTOLOGIE;**
- TYLKO **24.90 PLN ZA KAŻDĄ GRĘ;**
- DRUKOWANA I WYCZERPUJĄCA **INSTRUKCJA;**
- KOMPLETNY **PORADNIK** PRZEJŚCIA GRY;
- **EKSKLUZYWNE WYDANIE;**
- WSZYSTKIE GRY W **POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ;**
- **REKOMENDACJA** SERWISU **GRY-ONLINE.PL;**
- MOŻLIWOŚĆ ZGARNIĘCIA **FANTASTYCZNYCH BONUSÓW** ZAPEWNIONYCH PRZEZ:



CREATIVE®

NEC



RAZER

telepizza®



RMF MAXXX

GRY OnLine
www.gry-online.pl

W SPRZEDAŻY OD **19 MAJA!**
WWW.KOLEKCJAKLASYKI.PL



ODPAL PŁYTĘ DOŁĄCZONĄ
DO TEGO NUMERU **ID-ACTION**
I DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ...

WEJDŹ NA

WWW.CENEGA.PL/KLUB

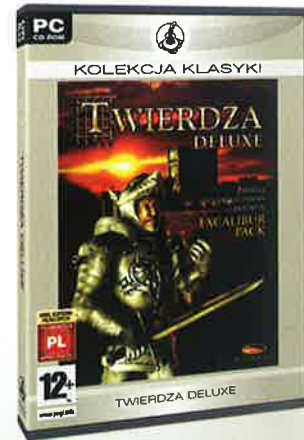
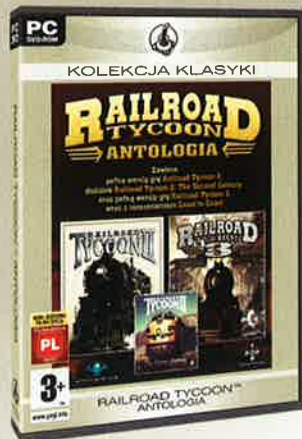
I SKORZYSTAJ Z NIESPOTYKANYCH MOŻLIWOŚCI OFEROWANYCH
PRZEZ NOWY WYMIAR ROZRYWKI!



NOWOŚĆ
NA RYNKU GIER

KOLEKCJA KLASYKI

KOLEKCJA NAJLEPSZYCH GIER KOMPUTEROWYCH!



I WIELE, WIELE INNYCH...

PEŁNA LISTA TYTUŁÓW:

Age of Wonders Antologia (Age of Wonders 1, Age of Wonders 2, Age of Wonders 2: Tron Czarnoksiężnika) • Commandos Antologia (Commandos 1: Za linią wroga, Commandos: Zadania specjalne, Commandos 2: Ludzie odwagi, Commandos 3: Kierunek Berlin) • Dungeon Siege • Far Cry • Hidden & Dangerous Antologia (Hidden & Dangerous 1 Deluxe Hidden & Dangerous 2, Hidden & Dangerous 2: Drużyna Szabla) • Lock On • Mafia • Myst Antologia (Myst 1 Masterpiece, Riven, Myst 3) • Myth Antologia (Myth 1: Upadli Władcy, Myth 2: Duszożerca, Myth 3: Chimera, Myth 3: Era Wilka) • Operation Flashpoint Platynowa Edycja (Operation Flashpoint: Cold War Crisis, Operation Flashpoint: Resistance) • Patricia 3 • Port Royale Złota Edycja (Port Royale 1, Port Royale 2) • Prince of Persia Piaski Czasu • Railroad Tycoon Antologia (Railroad Tycoon 2, Railroad Tycoon 2: The Second Century, Railroad Tycoon 3, Railroad Tycoon 3: Coast to Coast) • Rainbow Six 3 Złota Edycja (Rainbow Six 3 Raven Shield, Rainbow Six 3 Athena Sword) • Sacred Plus • Serious Sam Złota Edycja (Serious Sam Pierwsze Starcie, Serious Sam Drugie Starcie) • Syberia Złota Edycja (Syberia 1, Syberia 2) • Tropico Antologia (Tropico 1, Tropico 2, Tropico 2: Zatoka Piratów) • Twierdza Deluxe (Twierdza 1, Twierdza 1: Excalibur Pack) • XIII.

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU!
www.sklep.cenega.pl



SCARFACE™

THE WORLD IS YOURS

Historia Tony'ego Montany to opowieść o wzlocie i upadku ambitnego i niebojącego się nikogo Kubańczyka. Bazująca na niej gra nieco przeczy zamierzeniom Briana De Palmy, który całkowicie upodlił swojego bohatera, by w finałowej scenie go zabić. Scarface nie będzie, jak na przykład Ojciec chrzestny, opowiadał wydarzeń z filmu. To będzie ciąg dalszy...

Oczywiście

nie można wyobrazić sobie Człowieka z Blizną, który nie wyglądałby jak pierwotny wzór Tony'ego Montany, Al Pacino. Aktorowi udało się wykreować postać tak charakterystyczną i pełną charyzmy, że w rzeczywistości „Scarface” Briana De Palmy był niczym teatr jednego aktora. Pacino przyćmił swoją rolę całkowicie wszystkie inne występujące tam gwiazdy. Problem był tylko jeden: widz nie ma wątpliwości, że w ostatniej scenie Tony Montana ginie, zastrzelony z dubeltówki przez najemnego zabójcę. Twórcy gry tego nie negują, ale pozwalają na drobną modyfikację scenariusza...

my był niczym teatr jednego aktora. Pacino przyćmił swoją rolę całkowicie wszystkie inne występujące tam gwiazdy. Problem był tylko jeden: widz nie ma wątpliwości, że w ostatniej scenie Tony Montana ginie, zastrzelony z dubeltówki przez najemnego zabójcę. Twórcy gry tego nie negują, ale pozwalają na drobną modyfikację scenariusza...

Gra zaczyna się istnym trzęsieniem ziemi. Wcielasz się w postać Tony'ego w chwilę przed jego ekranową śmiercią – podczas wielkiej strzelaniny w jego posiadłości. Tym razem jednak, dzięki swej zręczności i odwróceniu się w odpowiednim momencie, przeżyjesz i uda ci się uciec. Jednak ostatnie wydarzenia z życia bohatera nie pozwalają mu pozostać w Miami. Wyjeżdża więc na trzy miesiące, podczas których traci wszystko, ale też leczy rany i przygotowuje się do wielkiej i słodko-gorzkiej zemsty.

You need people like me.

You need people like me so you can point your fuckin' fingers and say: „That's the bad guy”.

I'm Tony Montana!

You fuck with me, you fuckin' with the best!

Zanim jednak przejdę do tego, co czekać cię będzie w grze, kilka słów wyjaśnienia. Jak pisałem na początku, film nie miał raczej na celu wykreowania idyllicznego obrazu gangsterów, to nie jest wyglądający wszystko



Na pierwszy rzut oka gra nie różni się wiele od kolejnych odsłon serii GTA.

„Ojciec chrzestny”. Postać Tony’ego, choć niewątpliwie swoją bezpośrednią początkowo ujmująca widza, nie jest jednak w żadnej mierze pozytywna. Grany przez Al Pacino bohater to morderca i prostak uzależniony od kokainy, który ma na rękach krew siostry i swojego największego przyjaciela. Wszystko to jednak w grze jest mu zapomniane. W komputerowym Scarface’ie Tony nie będzie już sięgał po kokainę, a jego głównym wrogiem zostanie nie on sam, ale Sosa – kokainowy magnat z Boliwii.

*I always tell the truth.
Even when I lie.*

Pozostawmy jednak na boku rozmyślenia nad tym, czy kontynuowanie historii Tony’ego Montany ma sens. Oczywiście, że ma – ale tylko pod warunkiem, że gra będzie godna tego, by się nią bliżej zainteresować. Scarface powstaje już sporo czasu. Około roku temu mogliście przeczytać zapowiedzi gry w CD-Action, w których autorzy nie do końca byli pewni, czy jakość gry sprosta dzisiejszym standardom. Twórcy Scarface’a teraz już nie muszą udawać, więc przyznali: **ta gra rok temu była słaba**. Zwykła strzelanka z oprawą przypominającą raczej produkcje z PSX niż PS2, o peciecie nawet nie wspominając. **Przez ten czas wiele się jednak zmieniło**. Ekipa się rozrosła, pojawił się zastrzyk finansowy i jeden cel: **teraz ta gra ma mieć równie duże ‘balls’ jak jej główny bohater**. Wiele wskazuje na to, że ten cel zostanie osiągnięty.

*Who put this thing
together? Me,
that’s who! Who do
I trust? Me!*

Wróćmy do Tony’ego, którego opuściliśmy na trzy miesiące. Czas spożytkować należycie – wyleczył się, a teraz wraca do Miami. Doświadczony, zły i pałający żądzą zemsty. Jednocześnie jednak jego imperium prawie całkiem się rozpadło. Stracił pieniądze i posiadłość. Z milionera stał się z powrotem biedakiem, który musi teraz zaczynać od zera. Bez obaw jednak – Tony dość szybko się odkuje. Gra ma dwa zasadnicze cele. Pierwszym i najważniejszym jest zbudować na nowo gigantyczne imperium kokałnowe, jakiego nie widział świat. Drugi to pomśczenie swoich krzywd na Boliwiczku.

*You know what capitalism
is? Getting fucked!*

Tony start ma nieco ułatwiony, gdyż zna ludzi i umie poruszać się po mieście. Na początku musi sam zakasać rękawy i rozpocząć dystrybucję kokainy. Kupuje u hurtownika i sprzedaje dilerom. Nie jest to zbyt skomplikowane, choć i ta z pozoru prosta czynność wymaga zdolności pertraktowania. W grze załatwiono to prostą minigierką. Musisz przytrzymać odpowiedni przycisk i puścić go, zanim pasek na ekranie wjedzie na czerwone pole. Im będzie dłuższy, tym lepszą zawrzesz umowę. Jeśli jednak przesadzisz, zamiast współpra-



cownika zyskasz wroga. Poza tym oczywiście wykonywać będziesz cały szereg misji. W większości wymagać one będą przede wszystkim celnego oka, ale nieraz też siędziesz za kierownicą samochodu (100 rodzajów, niestety nielicencjonowanych), łodzi i samolotu. W sumie: na pierwszy rzut oka gra wcale się dużo nie różni od kolejnych odsłon serii GTA.

W Miami (a także na wyspach Bahama i w Boliwii, gdzie również toczyć się będzie akcja gry) nic nie jest za darmo. Na szczęście źródła finansowania w grze są niewyczerpane. Autorzy wpadli na dobry i dość prosty sposób: przez cały czas

możesz przyjmować jedno ze zleceń, które generowane będą losowo. Oczywiście zawsze ograniczać się będą do jakichś schematów (zabij faceta, zawsze coś itp.), ale przynajmniej nie będą się powtarzać. Swoją drogą, ciekawie wygląda sposób, w jaki Tony komunikuje się ze światem. Używa do tego celu „komórki” – takiej wielkiej przedpotopowej kobyły, którą widzieliśmy również w GTA: Vice City (notabene gry mocno wzorowanej na filmie „Scarface”).

*You wanna fuck with me?
Okay. You wanna play
rough? Okay. Say hello to
my little friend!*

Największy nacisk w Scarface’ie postawiony został na strzelaniny. Rodzajów broni będzie oczywiście sporo, zaś same walki będą nieco bardziej rozbudowane niż w GTA. Przede wszystkim Tony będzie mógł bardzo dokładnie mierzyć do wrogów i trafiać ich w te części ciała, w które chce – wywołując tym samym odpowiednią reakcję (możliwe będzie rozbrojenie wroga).

Dodatkowo, między innymi dzięki takiemu mierzeniu, wzrasta również ‘balls meter’, czyli swoisty poziom euforii. Powiększać go można również pogadankami i gestykulacją. Jeśli wypełni się całkowicie, można włączyć tryb furii. Gra przechodzi wtedy w FPP, a Tony staje się istną maszyną do zabijania, w dodatku przez moment nieśmiertelną. Przyjemnym elementem będzie też możliwość wykorzystywania otoczenia – by unieszkodliwić wrogów, można zrzucić na nich żyrandol albo jakąś rzeźbę. Co jednak ważne – Tony zabijać może tylko tych złych. Tak jak w filmie, bohater kieruje się zasadami: żadnych kobiet i dzieci. Ale jeśli misja by tego wymagała... Cóż, coś da się poradzić.

*Would you kiss me if I wear
the hat?*

Po pewnym czasie i określonej liczbie sukcesów Tony odzyska należy mu szacunek. Początkowo nie będzie budził zbyt dużego poważania na ulicy, zwykli przechodnie będą traktowali go jak zwykłego śmiecia – o czym będzie się można przekonać wdając się w pogaduszki w zasadzie z każdym z nich. Jednak im więcej misji uda ci się ukończyć, tym lepiej będziesz postrzegany. Na poziom szacunku ma wpływ przede wszystkim to, w jaki sposób wydajesz pieniądze. Możesz wynajmować ludzi do pomocy (i nimi później grać – oni nie będą mieli takich skrupułów jak Tony, jeśli chodzi o kobiety i dzieci...), kupować samochody, ulepszenia (mały element RPG: dzięki pieniądзом zdobędziesz między innymi większe umiejętności w posługiwaniu się bronią). A przede wszystkim: wydawać jak najwięcej kasy na kiczowate rzeczy, które zapewnią ci poklask.

Nie inaczej: znane z filmu tandetne gadzety będą bardzo istotnym elementem w grze. Pieniądże wydawać będziesz przede wszystkim na rozbudowanie swojej posiadłości i urządzenie jej w jak najdroższy sposób. Robić to będziesz z poziomu menu. Tam znajdziesz wielkie obrazy, złote rzeźby, ba, będziesz mógł nawet sobie kupić limuzynę ze złotą karoserią. Żeby nie było niedomówień: nie chodzi o kolor złoty, ale o 24-karatowy kruszec. Mieszkańcy Dubaju mogą popaść w kompleksy. O ewentualny nadmiar pieniędzy również nie ma się co obawiać – w razie czego można je zdeponować w banku – oczywiście na procent (choć w filmie to Tony Montana płacił za to, by banki chciały przyjąć jego miliony...).

*The only thing in this world
that gives orders... is balls.*

Ciekawie i nieco sensowniej niż w GTA została rozwiązana kwestia policyjnych pościgów. Wreszcie stróż prawa nie będzie lekceważyć tego, że bezkarnie jeździsz po chodniku. Pościg zacznie natychmiast, gdy tylko kogoś potrącisz. Ucieczka jednak nie jest trudna – na mapie widzisz dokładnie niebieskie koło, poza które musisz jak najszybciej uciec. Gdy próba wysnyknięcia się z oblawy się nie uda, poza walką pozostaje jeszcze możliwość negocjacji. O ile policjant do ciebie nie strzela, możesz użyć uroku osobistego głównego bohatera i policję zagadać, dodatkowo jeszcze potwierdzając swoją przyjaźń garścią dolarów.

Gra nie będzie rewolucją – ale i tak bezwzględnie warta jest uwagi.

Jeśli i próba korupcji się nie powiedzie, pozostaje ci tylko walka, która w przypadku przeważających sił policji zakończy się nieodwołalnie napisem... game over! Tak jest – wbrew obowiązującym w grach typu GTA standardom – tutaj nie ma czegoś takiego jak szpital. Śmierć oznacza definitywny koniec gry i ładowanie ostatniego save’a.

*This is paradise, I’m tellin’
ya. This town like a great
big pussy just waiting to get
fucked.*

Zapisywać grę będzie można w dowolnym momencie, o ile nie jesteś w trakcie wykonywania misji. Autorzy jeszcze do końca nie zdecydowali, jak system zapisu bę-

dzie działał (gra powstaje na konsolę PS2, której karta pamięci ma spore ograniczenia, więc nie można na niej zapisać dokładnego miejsca, w którym stoi postać). Prawdopodobnie po załadowaniu gry przywróci ona Tony’ego do jednego z wielu punktów kontrolnych porzucanych po mieście.

Bardzo sympatycznie zapowiada się również stopniowanie trudności. Na początku zabawy nie będzie można sobie wybrać odpowiedniego poziomu, co nie oznacza, że mniej zręczni w którymś miejscu udkną na dłużej. Jeśli gra zobaczy, że gracze wyraźnie nie idzie, ginie raz po raz i nie może nic na to poradzić, sama dostosuje poziom trudności tak, aby mógł przejść niewraliczny etap. Ciekaw jestem, jak to zadziała w praktyce – na pewno jednak pornysta jest znakomity.

*Why don’t you try sticking
your head up your ass? See
if it fits.*

Podczas prezentacji Scarface’a, w której uczestniczyłem (specjalny pokaz dla prasy w Hiszpanii, gdzie z Polski zaproszono tylko przedstawiciela CDA, żeby była jasność), miałem okazję pograć sobie w Scarface’a – niestety tylko na PS2, konwersja na PC nie została jeszcze ukończona (dlatego też można się spodziewać, że na PC grafika będzie pre-

zentować się lepiej niż na screenach). Na pocieszenie powiem, że premiera gry będzie miała miejsce w tym samym czasie na wszystkie platformy (poza PSP, na którym może się nieznacznie opóźnić – jesienią tego roku).

Prace wciąż jeszcze intensywnie trwają, w projekt zaangażowanych jest stale ponad 100 osób, nie wliczając w to 50 gwiazd filmu i muzyki, które również w Scarface’ie maczały palce. Efektem tego jest między innymi ścieżka dźwiękowa. W grze usłyszymy zdecydowanie mniej disco z lat 80. (i całe szczęście, jak dla mnie), gdyż zostanie ono zastąpione całkiem współczesnym i znanym rapem (to już mniej mnie cieszy). Najdziwniejsze jest jednak to, że choć na liście płac jest wielu znanych z filmu aktorów, swojego głosu nie użyczył sam Al Pacino. Nie dlatego, że nie chciał – problem w tym, że przez te ponad 20 lat jego głos zmienił się do tego stopnia, że Tony Montana brzmiałby zupełnie inaczej. Bez obaw jednak, skorzystano z usług sobowtóra głosowego – tak znakomitego, że naprawdę niełatwo poznać, że to nie sam Pacino sprzął lat.

*In this country, you gotta
make the money first. Then
when you get the money,
you get the power. Then
when you get the power,
then you get the women.*

Powyższy cytat najlepiej podsumowuje cały film „Scarface” (najpierw zrób kasę, z niej płynnie władza, a to przyciąga kobiety), również pro-

Czy wiesz, że

•Słowo ‘fuck’ pada w filmie „Scarface” 218 razy.

•Oliver Stone pisał scenariusz do „Scarface’a” podczas walki z uzależnieniem... od kokainy.

•W filmie giną 42 osoby.

•Aktorka grająca matkę Montany, Miriam Colon, jest starsza od Pacino o... cztery lata.

•Jedna z międzynarodowych korporacji założonych przez Saddama Husseina do prania brudnych pieniędzy została nazwana... Montana Management. To o tyle dziwne, że ulubionym filmem Saddama jest ponoć „Ojciec Chrzestny”.

Chcesz kupić brykę z Niemiec? Prawie bezwypadkowa!



Zdrowo jest czasem
odetchnąć wiejskim,
czystym powietrzem.

Teraz ta gra
ma mieć
równie duże
'balls' jak
jej główny
bohater.

TEMAT NUMERU
SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Być jak Tony Montana?

Tony to bardzo ciekawa postać, ale nie jest raczej facetem, którego zaprosiłbyś do domu na obiad. Nie jest to również najlepsza partia. Oto, co mówi encyklopedia o kokainie, ulubionej używce bohatera: nadużywanie prowadzi do szybkiej psychodegradacji, wyniszczenia fizycznego i ubytków intelektualnych. Powoduje zaburzenia popędu płciowego, pojawiają się omamy wzrokowe, stany majaczeniowe i urojeń. Nic dziwnego, że Michelle Pfeiffer nie czuła się w tym związku najlepiej.

ducenci gry przy jej tworzeniu kierują się życiowym mottem Tony'ego. O pieniądzach i wynikającej z nich władzy już pisałem, ale **co z kobietami?** Otóż: będą. Co prawda, żadna z nich nie zawładnie umysłem bohatera tak mocno jak Elvira (grana przez Michelle Pfeiffer, która nie zgodziła się na wykorzystanie swojego wizerunku w Scarface: The World Is Yours), ale i tak Montana będzie mógł sobie wybrać stałą życiową partnerkę.

*All I have in this
world is my balls
and my word and
I don't break them
for no one. Do you
understand?*

Premiera – jak pisałem – jesienią, ale już teraz wiadomo, że gra nie wywróci rynku do góry nogami ani nie będzie przełomowym dziełem w branży. Na razie nie ma w planach w ogóle wypuszczenia jej na konsole nowej generacji, więc również pod względem graficznym nie należy oczekiwać tytułu znacznie ładniejszego od San Andreas (choć np. tak dobrych cieni nie widziałem w żadnej grze tego typu). Zabraknie również trybu multiplayer.

Czy więc warto na Scarface czekać? Otóż: tak, tak i jeszcze raz tak. Wiele wskazuje na to, że gra utrzyma klimat filmu De Palmy i że komputerowy Montana będzie przypominał swój pierwowzór. Już tylko te dwie rzeczy starczą jako najlepsza rekomendacja. **[CDA]**

Śródtytuły w tekście to zaczerpnięte z filmu wypowiedzi Tony'ego Montany.

NIGDY, NIGDY nie śmiej się
z faceta w białym gajkeru...

Już ja was wyswatam,
bloody bastards! Ze
śmiercią was wyswatam!

RPG NOWEJ GENERACJI!



„Drugiej, tak rozbudowanej gry po prostu nie znajdziecie!”

Ocena: 10/10



„Nowa generacja gier RPG stała się faktem.”

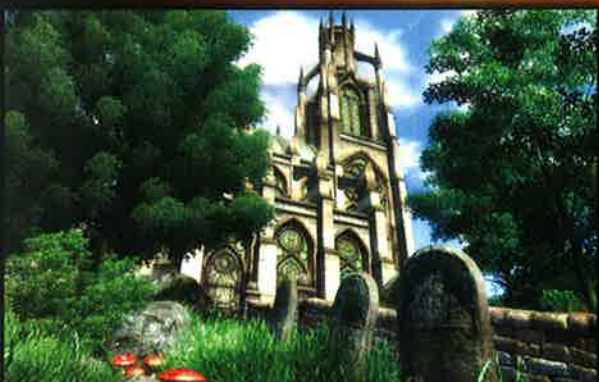
Ocena: 95%

REKOMENDACJA
GRY OnLine
www.gry-online.pl

„Największa gra RPG 2006 roku.”

Ocena: 5/6

CLICK!



Polska wersja gry.
Już wkrótce!



KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



Bethesda
SOFTWARES
a ZeniMax Media company



Warto jest dla tej gry zainwestować w odpowiedni sprzęt. Oblivion jest wydarzeniem epokowym."

Ocena: 95%

GameRanking

"Oblivion to wspaniała, genialna gra RPG."

Ocena: 9/10

PLAY

"Bethesda nie zawiodła,
Oblivion może dostarczyć
rozrywki na całe miesiące."

Ocena: 6/6



Oficjalna polska strona The Elder Scrolls IV: Oblivion
www.oblivion.pl

The Elder Scrolls IV OBLIVION™

W ROLACH GŁÓWNYCH:

AGNIESZKA
GROCHOWSKA
JAKO ZOË CASTILLO

EDYTA
OLSZÓWKA
JAKO APRIL RYAN

JAROSŁAW
BOBEREK
JAKO KRUK

DREAMFALL

THE LONGEST JOURNEY

KONTYNUACJA KULTOWEJ GRY PRZYGODOWEJ
„THE LONGEST JOURNEY: NAJDŁUŻSZA PODRÓŻ”



UWOLNIJ
WODZE FANTAZJI
I PRZEŻYJ NIESAMOWITĄ
PRZYGODĘ!



WWW.DREAMFALL.CENEGA.PL

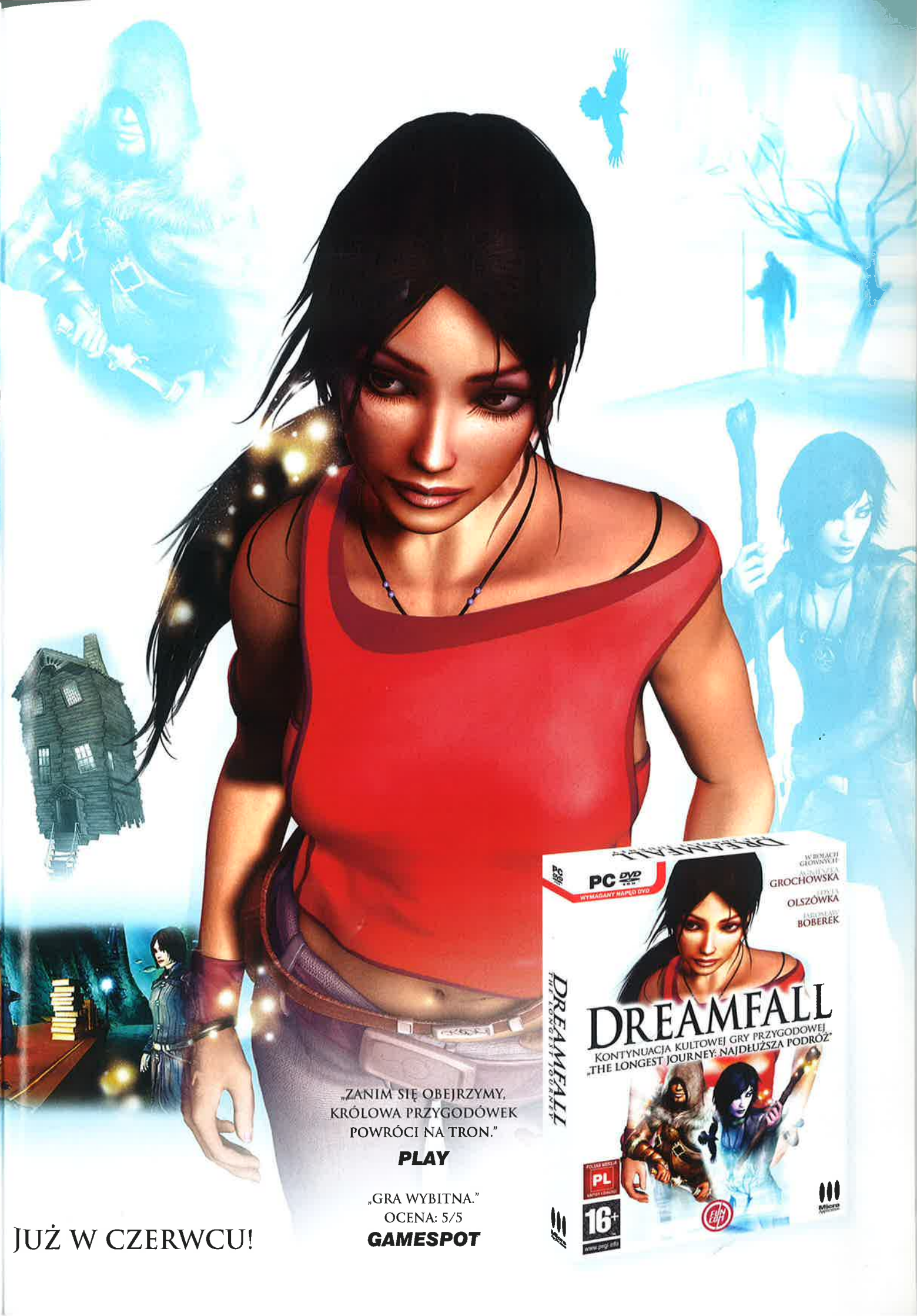


99.90
PLN

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



© 2006 Funcom. Opracowane przez Micro Application. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o.



„ZANIM SIĘ OBEJRZYM,
KRÓLOWA PRZYGODÓWEK
POWRÓCI NA TRON.”

PLAY

„GRA WYBITNA.”
OCENA: 5/5

GAMESPOT



JUŻ W CZERWCU!

CRYSIS

Od czasu Half-Life'a 2 nie było produkcji, na którą czekałoby się, niemal dosłownie, z zapartym tchem. FEAR? Oblivion? HoMM V? Żaden z tych tytułów, choć każdy na swój sposób wspaniały, nawet przez moment nie wzbudził takich emocji jak prezentacja shootera Valve na targach E3 w 2003 roku. Dopiero teraz pojawiła się gra, której postępy warto śledzić z równie dużymi nadziejami...



Północni Koreańczycy z M-16? Świat się kończy...

Skąd ta pewność? Bo widziałem Crysis. A choć cała prezentacja obejmowała tylko fragmenty jednego etapu, nie mam wątpliwości, że będzie to najważniejsza gra wydana w tym roku na PC. Tytuł, który na pewno tak wysoko postawi poprzeczkę konkurentom, że doprowadzi do rewolucji w gatunku FPS.

W przekonaniu tym, może nawet bardziej niż to, co zobaczyłem, utwierdziło mnie to, co usłyszałem – rozmowa z twórcami tej produkcji potwierdziła, że mają oni jasną wizję tego, co chcą osiągnąć, oraz konkretne pomysły, które umożliwią jej realizację. A możliwości mają naprawdę nieograniczone – dystrybuto-rem tego tytułu będzie największa w bran-

ży gier firma Electronic Arts, a wsparcia udzieli jej informatyczny gigant Microsoft. Oba koncerny będą chciały ugrać Crysisem jak najwięcej. Ten pierwszy wzmocnił pozycję w segmencie PC, który wyłącznie dzięki The Sims i Battlefieldowi przynosi EA profity tylko niewiele mniejsze niż gry konsolowe. Ten drugi ma do ugrania jeszcze więcej, Crysis bowiem ma się stać, obok Halo 2, interaktywną reklamówką systemu operacyjnego Windows Vista i pakietu DirectX10.

Crysis pozwoli też zarobić krocie producentom kart graficznych, procesorów i układów pamięci. Dlatego właśnie prace nad tym tytułem śledzić będzie sam Bill Gates i rzesza innych ubranych w drogie krawaty menedżerów przynajmniej kilku wielkich koncernów z branży IT. Zostawmy ich jednak w spokoju – gracze mają wiele innych powodów, by nasłuchiwać każdej wzmianki o nowej grze niemieckiego studia Crytek.

Wszystko dla graczy

– Wszystko, co robimy, robimy dla graczy, zawsze na pierwszym miejscu stawiając grywalność – mówi Bernd Diemer, jeden z projektantów gry, od razu trafiając w sedno sprawy. – Crysis to gra, która wykorzystuje szereg najnowocześniejszych technologii, ale żadna z nich nie pojawia się tu tylko dlatego, że jest nowatorska czy też ma jakąś technicznie brzmiącą nazwę, którą można zabiłować na pudełku. To podejście stosujemy od pierwszego etapu produkcji.

Tym „pierwszym etapem” była dokładna analiza tego, co się udało, a co nie wyszło w Far Cry’u, grze, która okazała się największym zaskoczeniem 2004 roku. – Crysis to nie sequel Far Cry’a, ale ważne jest dla nas, by uczyć się z własnych pomyłek, dlatego uważnie przyglądaliśmy się wypowiedziom graczy – wyjaśnia Cevat Yerli, jeden z trzech założycieli rodzinnego studia Crytek, twórców Far Cry’a i Crysis. – Ludziom podobały się otwarte przestrzenie, dobre algorytmy AI, a narzekali na brak możliwości zapisania gry w każdym momencie, na prostą fabułę oraz

Najlepsza AI i najbardziej nieliniowy FPS w historii. Oby.



Na tutejsze komary nic innego nie działa.



To ja i moja dziewczyna. Gdzie? No tam, za sto siedemnastym drzewkiem od lewej...

Koreańscy żołnierze
od lat ćwiczą się
w kamuflażu.

tryb multiplayer, który, choć zadowalający, nie miał w sobie niczego wyjątkowego. W Crysisie zachowaliśmy wszystko to, co było dobre, a wszystko to, co było złe, zmieniliśmy i rozbudowaliśmy.

Sprawa do załatwienia

Crysis sprawia wrażenie zupełnie inne niż Far Cry. O ile poprzednia gra studia Crytek była świetnym shooterem, który trochę przypadkiem stał się wielkim hitem i nie był zbyt poważny (bohater w hawajskiej koszuli!?!), tak nowa produkcja Niemców to prawdziwa, traktowana zupełnie serio superprodukcja. Widać to choćby w sposobie i środkach zaangażowanych do tego, by naprawić minusy Far Cry'a.

Historię będącą tłem fabularnym gry wymyślili bracia Yerli, ale do jej spisania i dopracowania zatrudniono hollywoodzkiego scenarzystę (– nie ujawniamy jego nazwiska, żeby nie mówiono, że to jego zasługa, kiedy gra będzie super – wyjaśnia Cevat). Fabuła Crysis ma być poważna, wielowątkowa i przeznaczona

LODY! LODY DLA OCŁŁODY!

Cała fabuła Crysis toczyć się będzie wokół zamrażania i lodu, nic więc dziwnego, że w grze znajdują się bronie, które wykorzystują to zjawisko. Jedną z nich jest Icicle Gun, który zbiera wilgoć z powietrza, zamraża ją i strzela powstałymi w ten sposób sopłami – najważniejsze jest to, że nigdy nie kończy się do niego amunicja. Inna broń to Freezing Gun, który zamraża przeciwników – jeśli z takiej pukawki trafiony zostanie Jack Dunn, gracz musi machać myszką, by „złamać lody”. Inne ciekawe okazy z arsenału Crysis to m.in. Gauss Rifle, karabin SCAR, wyrzutnia rakiet i minigun. W ekwipunku znajdują się również granaty, ładunki wybuchowe C4, lornetka i noktowizor.

CryEngine 2

CryEngine 2, nowa wersja silnika graficznego studia Crytek, to w chwili obecnej najbardziej zaawansowany technologicznie engine branży. Wśród efektów najciekawsze to:



Isometric Clouds

CRYTEK

Volumetric Clouds

Technika nosząca nazwę Imposter Rendering Technique CryEngine 2 pozwala na wyświetlanie chmur, których oświetlenie i cieniowanie liczone jest w czasie rzeczywistym. Możliwe jest również odwzorowanie różnej konsystencji chmur, one same zaś rzucają realistyczny cień na obiekty znajdujące się pod nimi na powierzchni ziemi.



Realtime Ambient Maps

CRYTEK

Real-time Ambient Maps

Technologia po raz pierwszy zastosowana w grach – odwzorowuje odmienne rozkładanie się światła na obiektach różniących się fakturą i kolorem, uwzględnia także światło odbijane przez te obiekty.



Depth of Field

CRYTEK

Depth of Field

Wykorzystany engine pozwala na dokładne odwzorowanie tej cechy ludzkiego oka, z powodu której, skupiając wzrok na jednym obiekcie, mniej wyraźnie widzimy inne przedmioty znajdujące się przed lub za wybranym obiektem.

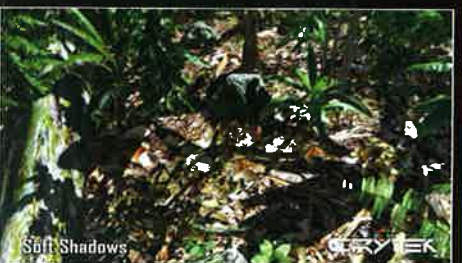


Motion Blur

CRYTEK

Motion Blur

Czyli rozmywanie szybko poruszających się obiektów – razem z Depth of Field efekt ten będzie wykorzystany do osiągnięcia tego, co Crytek nazywa wideorealizmem.



Soft Shadows

CRYTEK

Soft Shadows

Realistyczne, bardzo szczegółowe cienie rzucane przez obiekty. Każdy piksel wyświetlanego obiektu rzuca właściwy cień, każdy też jest np. poddawany odpowiedniemu działaniu wiatru, co zmienia związany z nim cień.

To bawimy się w strzelanego czy chowanego w końcu, co?



Engine posiada umiejętność maskowania obiektów – na tym screenie tak naprawdę jest 37 żołnierzy i pies. :)

Sceny walk w niczym nie ustępują dobrym hollywoodzkim filmom akcji.

dla dorosłych, a będzie się toczyć w 2019 roku na tropikalnym atolu, na którym rozbił się kosmiczny statek Obcych. Wysepka znajduje się w sferze wpływów, o którą rywalizują Korea Północna i USA – Azjaci pierwsi docierają i zabezpieczają miejsce katastrofy, Amerykanie wysyłają więc oddział specjalny, który ma dokonać rekonesansu. Jednym z członków tej jednostki jest Jack Dunn, bohater gry (Cevat Yerli: – Dunn pochodzi zaś od angielskiego słowa „Done”, czyli „Zrobione” – chcieliśmy, by było to nazwisko faceta, który załatwi każdą sprawę).

Nieliniowy Crysis

Historia, która zaczyna się bardzo standardowo (katastrofa kosmitów, amerykański oddział specjalny; przypakowani żołnierze – w tym jeden czarnoskóry z niewyparzoną jęzorem), ma w trakcie rozgrywki wielokrotnie zaskoczyć graczy nieoczekiwanymi zwrotami akcji. Zobaczymy wątek damsko-męski; odkryjemy zaskakujące szczegóły dotyczące kompanów Dunna; okaże się, że kosmici realizują wyjątkowo paskudny plan, zupełnie inny, niż mogłoby się zdawać na początku. W końcu też Amerykanie i Koreańczycy będą musieli zacząć współpracę, by pokonać wspólnego wroga (– chcieliśmy zmusić do kooperacji dwa w chwili obecnej najbardziej wrogie, przeciwne sobie nacje na świecie – stąd właśnie wybór USA i Północnej Korei – wyjaśnia Cevat).

Cała rozgrywka podzielona będzie na etapy, ale fabuła ma być częściowo nieli-

niowa – opracowano ją tak, by nawet śmierć ważnej postaci niezależnej nie oznaczała końca gry, a jedynie inny bieg późniejszych wydarzeń. Również w obrębie danego poziomu część zadań będzie można wykonywać w dowolnej kolejności, w efekcie czego przejście misji może się okazać łatwiejsze lub trudniejsze, w zależności od podejmowanych decyzji. – Nie koncentrujemy się na tym opowiadając o grze, nie jest to dla nas najważniejsza rzecz w Crysisie – mówi Cevat – ale myślę, że nie pomylę się zbytnio, jeśli powiem, że będzie to najbardziej nieliniowy FPS. A na pewno jeden z najbardziej dynamicznych i oddziałujących na emocje.

Dżungla bez grawitacji

W przeciwieństwie do Far Cry'a tym razem fabuła gry powstawała równolegle z technologią, jaka ją napędza – w poprzedniej grze historię wymyślono wtedy, kiedy engine był już gotowy, więc pewnych pomysłów po prostu nie dało się już zrealizować. Tu będzie inaczej, sporo rozwiązań silniczka CryEngine 2 powstało właśnie dlatego, że były potrzebne do urzeczywistnienia niektórych fragmentów fabuły. Ona sama wpłynęła też na strukturę gry, w której można wyróżnić cztery obszerne rozdziały rozgrywane kolejno: w tropikalnej dżungli (amerykańscy komandosi starają się dostać na miejsce katastrofy statku kosmitów), na lotniskowcu amerykańskiej marynarki (obrona okrętu przed atakiem kosmitów), w zamrożonej dżungli (tuż po tym, jak Obcy skorzy-



stają wreszcie ze swojej potężnej „lodowej” broni) oraz na kosmicznym statku przybysz z innej planety (gdzie ma miejsce ostateczna rozgrywka).

Z każdym z tych „rozdziałów” zmienia się nieco styl zabawy, wyznaczany przez inny mechanizm lub element rozgrywki. W dżungli jest to „destructible vegetation”, czyli możliwość niszczenia (i wykorzystywania) realistycznie odwzorowanej naturalnej roślinności. Obrona lotniskowca to „epic-scale combat”, czyli ostra, dynamiczna walka m.in. z ogromnymi maszynami bojowymi kosmitów. Zamrożona dżungla pozwala na wykorzystanie innej cechy gry – strzelając w zamienione w lód obiekty można zamienić je w deszcz zabójczych odprysków. Wreszcie poziomy rozgrywane na statku kosmicznym obcych to „zero-G gameplay”, czyli rozgrywka tocząca się w stanie nieważkości (także z wykorzystaniem jet packa).

USS Ashcroft w opalach

Filmik z Crysisa pokazano po raz pierwszy na GameDevs Conference i udostępniono wkrótce potem w Sieci. Koncentrował się on głównie na kilku rozwiązaniach technologicznych świadczących o możliwościach CryEngine 2 (patrz ramka) i kończył migawką z poziomym Fleet. Ten pokazano grupie dziennikarzy z całej Europy, reprezentujących kilka starannie wyselekcjonowanych magazynów poświęconych grom (w tym także CD-Action, a co!). Etap rozgrywa się na pokładzie lotniskowca USS Ashcroft, który w środku nocy został zaatakowany przez ogromną maszynę przypominającą mechanicznego pająka lub ośmiornicę. – To fragment gry – opowiada o tym,



To Koreańczyk. Jak poznałem? Ma skośne oczy... Zaraz, tylko czemu trzy?!

co dzieje się na ekranie Bernd Diemer – w którym gracze będą czuli się bezsilni, taką przynajmniej mamy nadzieję. Do tego momentu wszystko szło całkiem nieźle, ale kiedy kosmici zaatakowali, okazało się, że dysponują potężną siłą, są bardzo niebezpieczni. USS Ashcroft to w pewnym sensie baza bohatera, wraca tu co jakiś czas, uzupełnia ekwipunek, dostaje kolejne zadania, tymczasem w tym etapie okręt jest już praktycznie nie do uratowania, z trudem utrzymuje się na powierzchni, a na dodatek nagle z kłębów dymu wylania się ten wielki robot.

Komandos w kombinezonie

Pokazowy fragment poziomu Fleet rozpoczyna się pod pokładem. Tu bohater musi się przedostać przez kilka pomieszczeń i korytarzy prowadzących na pas startowy dla samolotów. Po drodze może pomóc marynarzowi przywołanemu przez urwany fragment konstrukcji lotniskowca oraz strażakowi, który próbuje się uporać z zablokowanymi drzwiami. Jednocześnie trzeba też unikać szalejących wokół płomieni.

Tutaj przydaje się jeden z ciekawszych mechanizmów rozgrywki zastosowanych w Crysisie, który pozwala w czasie rzeczywistym, na bieżąco, zmieniać umiejętności Jacka Dunna. Bohater jest wyposażony w kombinezon, który stymuluje różne partie jego mięśni, wspomagając siłę komandos, jego szybkość lub też odporność na obrażenia. W każdej chwili można zadecydować o tym, do którego z podsystemów kombinezonu skierować energię – podczas przepychania złomu blokującego drzwi będzie to „siła”,

a podczas przebiegania przez ogień – „odporność”. – Chcieliśmy, by w Crysisie pojawił się element RPG – wyjaśnia Cevat – ale nie taki tradycyjny system, w którym podejmujesz decyzje dotyczące rozwoju postaci i musisz się ich już trzymać. To może się sprawdzać w grach RPG, ale nie w gatunku tak dynamicznym jak FPS. Rozwiązanie, jakie zastosowaliśmy, daje graczom większą swobodę także dlatego, że niektóre sekwencje można przejść na kilka sposobów, stawiając np. na siłę czy szybkość bohatera.

Jack Dunn usypia wroga

Przykład na inny rodzaj swobody miałem okazję zobaczyć już po wyjściu na pokład, na którym Jack Dunn staje oko w oko z robotem bojowym Obcych. – Chcemy, by Crysis pod każdym względem był FPS-em innym niż wszystkie, wyjątkowym, dlatego każdy element gry staramy się rozwinąć w jak najciekawszy sposób – mówi Cevat. – Przyjrzelśmy się broni, jaką znajdują bohaterowie innych shooterów, temu, co mogą z nią zrobić. Okazuje się, że niewiele – w większości gier znajduje się pistolet, strzelba, karabin, można nimi tylko strzelać, ewentualnie korzystać z jednego alternatywnego trybu działania.

W Crysisie każdą broń można dodatkowo przerobić, zmodyfikować, również amunicja występuje w trzech różnych rodzajach, a w każdej chwili można wymienić tę aktualnie używaną na inną.

Bernd Diemer dodaje: – Liczba możliwych modyfikacji broni jest naprawdę duża. Mamy tłumiki, celowniki laserowe, systemy, które



...a nie mówię? Teraz się odmaskowali. A pies uciekł. Tak przynajmniej twierdzą Koreańczycy. Tylko czemu się tak obliżują?



Płonie wrak stara w lesie, toksyczny dym wiatr niesie.

TUBYLCY Z CRYTEK

Crytek to firma w 100% rodzinna, założona i prowadzona przez trzech braci – Cevata, Avniego i Faruka Yerlich. Ich ojciec przybył do Niemiec w drugiej połowie lat 70. Dostał tu pracę w fabryce mebli leżącej w pobliżu miasta Coburg (co ciekawe, „yerli” w języku tureckim znaczy... tubylec). Cevat, najmłodszy z braci (ma 28 lat, pozostała dwójka jest od niego o kilka lat starsza) przyszedł na świat już w Niemczech. To właśnie on najbardziej pasjonował się komputerami i to już od wczesnej młodości. W wieku 12 lat napisał pierwszą grę przeznaczoną na komputer Amstrad Schneider 6128.

W 1999 roku zakładają wspólnie firmę Crytek, której celem jest „tworzenie wysokiej jakości trójwymiarowych gier na PC i konsole nowej generacji” (taka misja widnieje do dziś na oficjalnej stronie studia). W 2000 roku firma ogłosiła rozpoczęcie prac nad trzema tytułami – Engalus, Silent Space i Far Cry, ale ostatecznie bracia zdecydowali się skoncentrować na jednym tylko tytule. Wybrano Far Cry'a, który – ich zdaniem – zapowiadał się najlepiej.



Silent Space

Crytek to studio z dość ciekawą strukturą zatrudnienia – pracują w nim ludzie z kilkunastu różnych krajów, a duża część z nich (zdaniem Cevata, około 30%) rozpoczynając pracę nie miała żadnego doświadczenia w programowaniu gier. Dzięki rotacji ekipy te same proporcje (70% ludzi z doświadczeniem w branży, 30% nowicjuszy) zachowane są również w przypadku Crysisa, co rzekomo stymuluje powstawanie nowych, nietypowych pomysłów i rozwiązań.

zwiększają szybkostrzelność lub siłę przebicia, większe magazynki, sensory wykrywające ruch, co najmniej kilkanaście różnych dodatków do każdej broni. Amunicja, którą te zmodyfikowane pułkowniki można załadować, to normalne pociski, ładunki zapalające oraz naboje specjalne, z aż czterema różnymi zastosowaniami. Te ostatnie mogą po prostu zabić przeciwnika, ale też go uśpić, mogą też zacząć działać jak nadajniki pozwalające na dokładne namierzenie wroga lub źródło dźwięku przyciągające uwagę strażników. Co więcej, ta

specjalna amunicja może działać z opóźnieniem, np. uwalniając środek usypiający dopiero na znak gracza. Ma to zwiększyć liczbę dostępnych taktyk, jakie można zastosować w eliminowaniu przeciwników i pokonywaniu kolejnych problemów, jakie stawia przed graczem Crysis.

DX10? Jesteśmy gotowi!

Zdaje się jednak, że w przypadku pokazywanego poziomu Fleet żadna wyrafinowana taktyka nie zdałaby egzaminu. Finałowe sceny

prezentowanej sekwencji to walka z gigantycznym, przypominającym pajaka robotem i kilkunastoma dużo mniejszymi przeciwnikami, rozgrywająca się na płonącym pokładzie USS Ashcroft. Rzecz dzieje się w nocy, ciemności są więc jedynie rozświetlane przez ogień i błyski towarzyszące seriom wypuszczanym z karabinów żołnierzy i działek maszyny bojowej Obcych. Wygląda to niesamowicie, bowiem dzięki zastosowaniu niemal wszystkich już znanych najnowszych technologii graficznych (oraz kilku własnym patentom studia Crytek) sceny te nie ustępują w niczym dobremu kinowemu filmowi.

Jakość obrazu na ekranie reprezentuje poziom dużo wyższy niż wszystkie dotychczasowe shootery, co więcej, jak twierdzi Cevat, to nie wszystko, na co stać Crysis: – To, co teraz widać, to mocny PC, mocna karta graficzna i DirectX9. Możemy już skorzystać z możliwości DirectX10, ale ten pakiet będzie dostępny dla zwykłych użytkowników dopiero wraz z pojawieniem się systemu Windows Vista. A my nie chcemy czekać na Vistę, planujemy wydać Crysisa zimą 2006 roku, przed Bożym Narodzeniem. Kiedy gra trafi do sprzedaży, będzie wyglądać na pewno jeszcze lepiej niż

FAR CRY FROM FAR CRY

Crysis, choć opowiada zupełnie inną historię i ma całkiem nowego bohatera, traktowany jest przez studio Crytek jak nieoficjalny sequel ich pierwszej, debiutanckiej produkcji. To tym bardziej uzasadnione, że nawet jeśli powstanie Far Cry 2, niemal na pewno nie wyjdzie on spod ręki braci Yerlich – prawa do tytułu ma Ubisoft. Francuski koncern wykorzystał zresztą tę licencję do stworzenia już trzech gier z Far Cry w tytule, które ukazały się na platformach Xbox i Xbox 360.



A tu jeszcze kilka dodatkowych psów. Ach, ten engine!

A ludzie zachwycali się lasem w Oblivionie...



GIGABYTE™

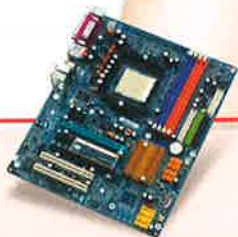
TECHNOLOGY

GIGABYTE SLI

podwójna atrakcja

płyta główna GA-K8N SLI

Wśród płyt pod platformy AMD Athlon™64 SLI, płytę GA-K8N-SLI wyróżnia najlepszy stosunek ceny do wydajności. Dzięki obsłudze najnowszych procesorów dwurdzeniowych Athlon™64 X2 płyta zapewnia bardzo wysoką efektywność. Obsługa 2 kart graficznych w technologii SLI gwarantuje niewiarygodną wydajność grafiki. Płyta została wyposażona w Serial ATA 3Gb/s, NV RAID, NV Firewall i gigabitową kartę sieciową.



karta graficzna GV-NX76T256D-RH

Oparta na układzie nVidia GeForce 7600 GT taktowanym z częstotliwością 560MHz, została wyposażona w unikalny system bezgłośnego chłodzenia SILENT PIPE II. Dodatkowo karta ta w pełni wspiera technologie: SLI, DirectX9.0C, Shader Model 3.0, OpenGL 2.0 oraz Pure Video. Dzięki 128 bitowej pamięci GDDR3 o pojemności 256MB taktowanej z częstotliwością 1400MHz oraz 12 potokom renderującym pixele, karta może sprostać wysokim wymaganiom stawianym przez gry komputerowe i aplikacje graficzne. W pakiecie pełna wersja gry Serious Sam 2.



Innowacyjna technologia nVidia SLI zapewnia doskonałą wydajność i funkcjonalność, która usatysfakcjonuje najbardziej wymagających użytkowników.



Popularna w Armii Czerwonej metoda wykrywania min przeciwpancernych nadal jest stosowana...

Crysis będzie dla Far Cry, tym czym Far Cry dla reszty FPS-ów.

teraz, bo dostępny będzie lepszy sprzęt. Potem znów lepiej, gdy na rynek trafi Windows Vista i DirectX10. Tak samo było z Far Cry'em. Gdyby uruchomić tę grę na dzisiejszym sprzęcie, będzie wyglądać dużo lepiej niż 2 lata temu. Ale bez obaw, **Crysis będzie można uruchomić na większości komputerów znajdujących się już teraz w sklepach.**

Inteligencja robota

Bernd Diemer podkreśla także, że od mocy komputera i jego karty graficznej zależy wyłącznie wygląd gry, wszystkie jej pozostałe elementy – np. algorytmy sztucznej inteligencji, model fizyki – są od niej niezależne i będą funkcjonować równie dobrze niezależnie od konfiguracji. To wcale nie takie oczywiste, bo Crysis to gra wyjątkowo zaawansowana technologicznie nie tylko w sferze oprawy graficznej. Cevat Yerli twierdzi, że jest to pierwszy FPS, w którym przeciwnicy to

w pełni niezależne byty sztucznej inteligencji wyposażone w sensory, dzięki którym widzą, słyszą lub wyczuwają gracza.

Oznacza to, że każdy z wrogów jest przez projektantów jedynie umieszczany na mapie, zaś jego zachowanie na niej opisują algorytmy AI – w pewnym sensie przeciwnicy „żyją własnym życiem”, a na bohatera reagują dopiero wtedy, kiedy zdadzą sobie sprawę z jego obecności. Dzieje się tak nie tylko wtedy, kiedy Jack Dunn wejdzie w pole widzenia przeciwnika – bohater może zdradzić się np. zbyt głośnym zachowaniem, uwagę wrogów może przyciągnąć także poruszana przez niego roślinność. Algorytmy sztucznej inteligencji odpowiadają za zachowanie wszystkich przeciwników – zarówno północnokoreańskich żołnierzy, jak i największych maszyn bojo-

FPS: EWOLUCJA

Crytek to zdecydowanie najbardziej zaawansowany technologicznie shooter znajdujący się w produkcji, prawdziwy przełom w gatunku. Na fotorealizm (czy nawet wideorealizm, jak mówi o nim Cevat Yerli) tej gry warto spojrzeć w kontekście wcześniejszych produkcji, które zrewolucjonizowały gatunek FPS-ów.



CATACOMB 3D
listopad 1991

Choć przyjęło się nazywać pierwszym FPS-em Wolfensteina, id Software stworzyło go na bazie utrzymywanej w konwencji fantasy Catacomb 3D – gry, która jako pierwsza pokazała graczom teksturowany labirynt wraz z charakterystyczną dłońią bohatera.



WOLFENSTEIN
maj 1992

Tego FPS-a znają wszyscy – płaszy przeciwnicy w postaci sprite'ów i brak tekstur na podłogach i suficie. Za to grywalność... To przy tym zarywało się noce wiosną 1992 roku.



DOOM
grudzień 1993

Kolejne dzieło id Software – pojawiły się tekstury na podłogach i suficie, a mapa poziomu przestała być płaska.



QUAKE
lipiec 1996

Ostatni z wielkiej trójcy id Software – pierwszy FPS z trójwymiarowymi przeciwnikami!



UNREAL
maj 1998

Szczyt możliwości ówczesnych koderów – engine 3D zachwycający zastosowanymi rozwiązaniami; pierwsza gra z dużymi, otwartymi przestrzeniami.

TOP GUN

Film z Tomem Cruisem o pilotach odrzutowych myśliwców. To właśnie po obejrzeniu tego filmu wpadł na pomysł, by umieścić w grze etap, w którym gracz będzie walczył z latającymi pojazdami. Obcych – szybując myśliwcem między realistycznie odwzorowanymi chmurami.

LOST

Najgłośniejszy serial telewizyjny ostatnich miesięcy. To dzięki niemu każdy z członków oddziału specjalnego trafiający na wyspę będzie miał jakąś tajemnicę, która okaże się istotna dla fabuły gry.

INSPIRACJE

Cevat Yerli podkreśla, że twórcy gier, jeśli chcą tworzyć interesujące produkcje, nie mogą się ograniczać tylko do śledzenia tego, co dzieje się w branży. Jego zdaniem, powinni czytać książki, oglądać filmy, interesować się sytuacją na świecie, bo dzięki temu ich produkcje staną się ciekawsze. Wśród źródeł inspiracji gry Crysis wymienia m.in.

DAY AFTER TOMORROW

Hollywoodzka superprodukcja Rolanda Emmericha, w której w wyniku ekologicznej katastrofy dochodzi do zamrożenia niemal całej kuli ziemskiej. Choć film dzieje się w Nowym Jorku, wizja zamrożonego świata wystarczyła, by twórcy Crysisu zadali sobie pytanie – co by się stało, gdyby zamrozić dżunglę z Far Cry'a?

wych Obcych. Również gigantyczny mechaniczny pająk, który pojawia się na poziomie Fleet, jest kierowany przez AI i za każdym razem zachowuje się inaczej. A to zdecydowana nowość – we wcześniejszych FPS-ach tego typu przeciwnicy traktowani byli zazwyczaj jak bossowie w starych dwuwymiarowych grach shoot'em up. Po prostu mieli kilka rodzajów ataku, które cyklicznie powtarzali.

Kilka sposobów na wyjście z kryzysu

Algorytmy AI współdziałają w Crysisie razem ze skryptami, które ograniczone są do niezbędnego minimum tam, gdzie jest to niezbędne. W jednej z sekwencji prezentowanego poziomu Fleet do maszyny bojowej

obcych zbliża się helikopter US Navy, ostrzeliwując ją seriami z ciężkich działek. W pewnym momencie jedna z macek robota chwytą helikopter i rzuca nim wzdłuż pokładu lotniskowca, trafiając w mostek kapitański. To właśnie działanie skryptu – ale cała walka z mechanicznym pajakiem za każdym razem toczy się inaczej, Obcy na bieżąco reaguje na zachowania gracza. Podczas pokazu miałem okazję zobaczyć sześć różnych prób przejścia prezentowanej sekwencji i różnice w zachowaniu Obcego były między nimi wyraźne.

Ta kilkuminutowa sekwencja jest – jak zapewniają twórcy – zaledwie małym ułamkiem ca-

Wpisz 4-8... [Tu autora podpisu zastrzeżono reszta ekipy COA, mająca dość ciągłego nawiązywania do LOST.]



A kiedy jego ciało upadnie na liście, na pewno w realistyczny sposób je powygnie.



HALF-LIFE
listopad 1998

Gra przez długi czas uznawana za najbardziej udanego przedstawiciela gatunku – efektowna graficznie, z ciekawą fabułą, po raz pierwszy w takim stopniu opisaną skryptami.



FAR CRY
marzec 2004

Debiut studia Crytek – zachwycał ogromnymi otwartymi przestrzeniami i świetnie odwzorowaną, bogatą tropikalną roślinnością.



DOOM 3
sierpień 2004

Doom 3 – pierwsza gra, w której oświetlenie było w pełni dynamiczne i obliczane w czasie rzeczywistym.



HALF-LIFE 2
listopad 2004

Pierwszy FPS z zaawansowanym modelem fizyki i realistyczną animacją twarzy postaci. Podobnie jak oryginal, uznany za najlepszego przedstawiciela gatunku.



CRYSIS
zima 2006

M.in. dziesięć różnych rodzajów shaderów, self-shading (obliczanie i wyświetlanie cienia, jaki przedmioty rzucają same na siebie), rezygnuje z techniki clippingu („ucinania” wyświetlanych obiektów poza polem widzenia).

tego poziomu, jeśli więc każdy tak niewielki fragment gry będzie oferował tyle możliwości, Crysis na pewno okaże się produkcją, którą będzie się chciało przejść co najmniej dwa-trzy razy. Gracze otrzymają też od razu, na płycie z grą, edytor poziomów, który jeszcze bardziej wydłuży jej żywotność. Na pewno jednak najważniejszym powodem, który sprawi, że Crysis będzie „leżał” na naszych twardych dyskach na długo po ukończeniu trybu single, stanie się multiplayer.

Tactical multiplayer

Tryb gry przeznaczony dla wielu graczy to kolejny ze słabszych punktów Far Cry'a, który w Crysisie został znacznie rozbudowany i dopracowany. W multiplayerze będzie można pobawić się w Deathmatch, Team Deathmatch oraz Capture the Flag – maksymalnie w 32 graczy. Tryby te ze względu na bogactwo możliwości, jakie daje graczom konfigurowanie broni, umiejętności postaci czy rozbudowany model fizyki i interakcja z otoczeniem – otrzymały przedrostek Tactical (czyli np. Tactical Capture the Flag).

Jako przykład mający dowiedzieć, że zmiana nazwy jest uzasadniona, Bernd Diemer podaje różne zastosowania specjalnej amunicji, np. trafienie pilota helikoptera pociskiem usypiającym aktywowanym wtedy, gdy śmigłowiec znajduje się nad bazą wroga (maszyna z uśpionym pilotem spada, eksplodują zabijając żołnierzy znajdujących się w obozie). Zdaniem Cevata Yerli, najciekawszy będzie jednak czwarty z trybów multiplayera noszący nazwę Power Struggle, w którym na kolejnych mapach-misjach uczestnicy będą wykonywali konkretne zadania, a wraz z odnoszonymi sukcesami będą mogli kupować nowe umiejętności oraz broń i modyfikacje do niej (w tym także artefakty obcych). Jednak tego, jak dokładnie wyglądał będzie tryb Power Struggle, zdradzić na razie nie chcę... lub nie mogą.

Gadulstwo developera

To nie jedyne pytanie dotyczące Crysis, które pozostaje bez odpowiedzi – EA do perfekcji opanowało umiejętność na tyle oszczędnego wydzielania informacji, by móc podtrzymać zainteresowanie graczy do premiery gry. To, co już wiadomo – poza faktami, jakie zdecydowano się wyjawiać – to drobniaczki, które udało się wylapać dzięki gadulstwu developerów.

WIDZĘ CIĘ!

Sztuczna inteligencja przeciwników będzie tak rozwinięta, że twórcy musieli wymyślić coś, co ułatwiłoby graczom walkę z komputerowym przeciwnikiem. AI reaguje na zachowania gracza, może go zobaczyć, usłyszeć lub wyczuć, ale też informuje go o tym, co zaobserwowało, lub co zamierza – żołnierze krzyczą wtedy do kompanów: „Coś chyba słyszałem!”, „Hej, tam coś jest!”, albo „Idę do przodu!”, czy „Oflankujcie go!”. System ten pozwala również przeciwnikom porozumiewać się między sobą – jeśli okrzyk jednego z żołnierzy jest na tyle głośny, by usłyszał go inny Koreańczyk, wtedy ten aktywnie przyłącza się do poszukiwań.

A na plaży mi się marzy, taniec w słońcu i bez końca...



Jeśli możemy to zabić, to będzie krwawić...
ops... zaraz... to było jakoś inaczej...



A mówiłem, żeby wziąć tyżwy...

Zatem – w grze pojawią się pojazdy latające (helikoptery i poduszkowce) oraz jeżdżące (– wyobraź sobie wielki, ciężki czołg przedzierający się przez dżunglę i zostawiający za sobą powalone drzewa – Bernd Diemer), którymi będzie można kierować lub na kilka sposobów je niszczyć (– atakujący helikopter możesz zestrzelić rakietą, przymierzysz ze snajperki i „zdjąć” pilota lub strzelić w rotor, uszkadzając go i doprowadzając do katastrofy – Cevat).

Choć to technologia, w której wielu upatruje przyszłość gier PC, Crysis nie będzie obsługiwał karty/układu AGEIA, odpowiedział-

nego w grach za obliczanie modelu fizyki. Ogromny robot Obcych, jaki miałem okazję zobaczyć na poziomie Fleet, nie będzie wcale największym przeciwnikiem w grze (– Przygotujcie się na coś naprawdę przerażającego! – Bernd Diemer). Choć podczas gry w wielu momentach bohaterowi towarzyszyć będą inni żołnierze, nie będzie można im wydawać rozkazów. Twarze przeciwników i postaci niezależnych – oczywiście poza bohaterami ważnymi dla fabuły – generowane są losowo, tak by każdy wyglądał nieco inaczej.

To prawdziwa, traktowana zupełnie serio superprodukcja.

Do zobaczenia na E3

Wiadomo też – tę informację potwierdzono w połowie kwietnia ucinając wszelkie spekulacje – że Crysis ukaże się tylko i wyłącznie na PC. I to właściwie tyle, co wiadomo dziś – z jednej strony całkiem sporo, z drugiej jednak, biorąc pod uwagę rangę tej produkcji, bardzo mało. Kolejny rąbek tajemnicy zostanie odsłonięty najpewniej na tegorocznych targach E3 – dostępny w chwili obecnej trailer obiecuje, że w Los Angeles każdy zwiedzający będzie mógł zagrać w Crysis – zapewne w drobny i starannie wybrany wycinek gry.

Kiedy ten numer CD-Action trafi do sprzedaży, będzie już wiadomo, co Crytek pokaże w Kalifornii, a po Sieci krążyć będą zapewne kolejne filmiki prezentujące efektowną oprawę graficzną i zaawansowane technologie wykorzystane w grze. Potem czeka nas jeszcze kilka miesięcy oczekiwania i wreszcie, późnym listopadem lub w pierwszej połowie grudnia, gotowy produkt trafi na półki sklepowe. Radzę już teraz przygotować się na tę premierę. [GDA]

REWELACYJNE PREMIERY W SUPER CENIE!

BIG MUTTA TRUCKERS 2

OŚTRA JAZDA



„Ostra jazda
osiemnastokołowcem
przez Amerykę!”
Mamuska Jackson
za krótkami!
Czy uda Ci się
uzłotać na kaucję?



REWOLUCJA
CENOWA
REWELACYJNA
PREMIERA
W SUPER CENIE
29.90 PLN

STARSHIP TROOPERS

Żołnierze Kosmosu



„Chcecie żyć wiecznie?”
Strzelanina osadzona
w realiach filmu
Paula Verhoevena –
„Żołnierze Kosmosu”.



POLSKA WERSJA Z NAPISAMI W REWOLUCYJNEJ CENIE 29,90 PLN JUŻ W CZERWCU!



KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

eutechnyx

STRANGELITE
GAMES AND REVELATIONS

NETCODE BY
DEMONWARE

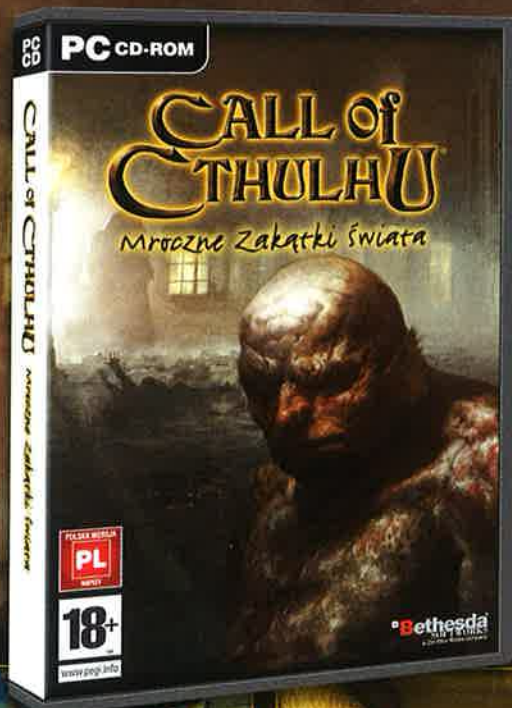


Big Mutt Truckers, Truck Me Harder, Empire and Empire logo are trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. Design and Software Technology © 2006 Eutechnyx Limited. Eutechnyx is a registered trademark of Eutechnyx Limited. Created under license by Empire Interactive Europe Limited. All rights reserved. Published by Empire Interactive Europe Limited. Developed by Eutechnyx Limited. Starship Troopers, TM & © 1996, 2000, 2006, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 2681, 2682, 2683, 2684, 2685, 2686, 2687, 2688, 2689, 2690, 2691, 2692, 2693, 2694, 2695, 2696, 2697, 2698, 2699, 2700, 2701, 2702, 2703, 2704, 2705, 2706, 2707, 2708, 2709, 2710, 2711, 2712, 2713, 2714, 2715, 2716, 2717, 2718, 2719, 2720, 2721, 2722, 2723, 2724, 2725, 2726, 2727, 2728, 2729, 2730, 2731, 2732, 2733, 2734, 2735, 2736, 2737, 2738, 2739, 2740, 2741, 2742, 2743, 2744, 2745, 2746, 2747, 2748, 2749, 2750, 2751, 2752, 2753, 2754, 2755, 2756, 2757, 2758, 2759, 2760, 2761, 2762, 2763, 2764, 2765, 2766, 2767, 2768, 2769, 2770, 2771, 2772, 2773, 2774, 2775, 2776, 2777, 2778, 2779, 2780, 2781, 2782, 2783, 2784, 2785, 2786, 2787, 2788, 2789, 2790, 2791, 2792, 2793, 2794, 2795, 2796, 2797, 2798, 2799, 2800, 2801, 2802, 2803, 2804, 2805, 2806, 2807, 2808, 2809, 2810, 2811, 2812, 2813, 2814, 2815, 2816, 2817, 2818, 2819, 2820, 2821, 2822, 2823, 2824, 2825, 2826, 2827, 2828, 2829, 2830, 2831, 2832, 2833, 2834, 2835, 2836, 2837, 2838, 2839, 2840, 2841, 2842, 2843, 2844, 2845, 2846, 2847, 2848, 2849, 2850, 2851, 2852, 2853, 2854, 2855, 2856, 2857, 2858, 2859, 2860, 2861, 2862, 2863, 2864, 2865, 2866, 2867, 2868, 2869, 2870, 2871, 2872, 2873, 2874, 2875, 2876, 2877, 2878, 2879, 2880, 2881, 2882, 2883, 2884, 2885, 2886, 2887, 2888, 2889, 2890, 2891, 2892, 2893, 2894, 2895, 2896, 2897, 2898, 2899, 2900, 2901, 2902, 2903, 2904, 2905, 2906, 2907, 2908, 2909, 2910, 2911, 2912, 2913, 2914, 2915, 2916, 2917, 2918, 2919, 2920, 2921, 2922, 2923, 2924, 2925, 2926, 2927, 2928, 2929, 2930, 2931, 2932, 2933, 2934, 2935, 2936, 2937, 2938, 2939, 2940, 2941, 2942, 2943, 2944, 2945, 2946, 2947, 2948, 2949, 2950, 2951, 2952, 2953, 2954, 2955, 2956, 2957, 2958, 2959, 2960, 2961, 2962, 2963, 2964, 2965, 2966, 2967, 2968, 2969, 2970, 2971, 2972, 2973, 2974, 2975, 2976, 2977, 2978, 2979, 2980, 2981, 2982, 2983, 2984, 2985, 2986, 2987, 2988, 2989, 2990, 2991, 2992, 2993, 2994, 2995, 2996, 2997, 2998, 2999, 3000, 3001, 3002, 3003, 3004, 3005, 3006, 3007, 3008, 3009, 3010, 3011, 3012, 3013, 3014, 3015, 3016, 3017, 3018, 3019, 3020, 3021, 3022, 3023, 3024, 3025, 3026, 3027, 3028, 3029, 3030, 3031, 3032, 3033, 3034, 3035, 3036, 3037, 3038, 3039, 3040, 3041, 3042, 3043, 3044, 3045, 3046, 3047, 3048, 3049, 3050, 3051, 3052, 3053, 3054, 3055, 3056, 3057, 3058, 3059, 3060, 3061, 3062, 3063, 3064, 3065, 3066, 3067, 3068, 3069, 3070, 3071, 3072, 3073, 3074, 3075, 3076, 3077, 3078, 3079, 3080, 3081, 3082, 3083, 3084, 3085, 3086, 3087, 3088, 3089, 3090, 3091, 3092, 3093, 3094, 3095, 3096, 3097, 3098, 3099, 3100, 3101, 3102, 3103, 3104, 3105, 3106, 3107, 3108, 3109, 3110, 3111, 3112, 3113, 3114, 3115, 3116, 3117, 3118, 3119, 3120, 3121, 3122, 3123, 3124, 3125, 3126, 3127, 3128, 3129, 3130, 3131, 3132, 3133, 3134, 3135, 3136, 3137, 3138, 3139, 3140, 3141, 3142, 3143, 3144, 3145, 3146, 3147, 3148, 3149, 3150, 3151, 3152, 3153, 3154, 3155, 3156, 3157, 3158, 3159, 3160, 3161, 3162, 3163, 3164, 3165, 3166, 3167, 3168, 3169, 3170, 3171, 3172, 3173, 3174, 3175, 3176, 3177, 3178, 3179, 3180, 3181, 3182, 3183, 3184, 3185, 3186, 3187, 3188, 3189, 3190, 3191, 3192, 3193, 3194, 3195, 3196, 3197, 3198, 3199, 3200, 3201, 3202, 3203, 3204, 3205, 3206, 3207, 3208, 3209, 3210, 3211, 3212, 3213, 3214, 3215, 3216, 3217, 3218, 3219, 3220, 3221, 3222, 3223, 3224, 3225, 3226, 3227, 3228, 3229, 3230, 3231, 3232, 3233, 3234, 3235, 3236, 3237, 3238, 3239, 3240, 3241, 3242, 3243, 3244, 3245, 3246, 3247, 3248, 3249, 3250, 3251, 3252, 3253, 3254, 3255, 3256, 3257, 3258, 3259, 3260, 3261, 3262, 3263, 3264, 3265, 3266, 3267, 3268, 3269, 3270, 3271, 3272, 3273, 3274, 3275, 3276, 3277, 3278, 3279, 3280, 3281, 3282, 3283, 3284, 3285, 3286, 3287, 3288, 3289, 3290, 3291, 3292, 3293, 3294, 3295, 3296, 3297, 3298, 3299, 3300, 3301, 3302, 3303, 3304, 3305, 3306, 3307, 3308, 3309, 3310, 3311, 3312, 3313, 3314, 3315, 3316, 3317, 3318, 3319, 3320, 3321, 3322, 3323, 3324, 3325, 3326, 3327, 3328, 3329, 3330, 3331, 3332, 3333, 3334, 3335, 3336, 3337, 3338, 3339, 3340, 3341, 3342, 3343, 3344, 3345, 3346, 3347, 3348, 3349, 3350, 3351, 3352, 3353, 3354, 3355, 3356, 3357, 3358, 3359, 3360, 3361, 3362, 3363, 3364, 3365, 3366, 3367, 3368, 3369, 3370, 3371, 3372, 3373, 3374, 3375, 3376, 3377, 3378, 3379, 3380, 3381, 3382, 3383, 3384, 3385, 3386, 3387, 3388, 3389, 3390, 3391, 3392, 3393, 3394, 3395, 3396, 3397, 3398, 3399, 3400, 3401, 3402, 3403, 3404, 3405, 3406, 3407, 3408, 3409, 3410, 3411, 3412, 3413, 3414, 3415, 3416, 3417, 3418, 3419, 3420, 3421, 3422, 3423, 3424, 3425, 3426, 3427, 3428, 3429, 3430, 3431, 3432, 3433, 3434, 3435, 3436, 3437, 3438, 3439, 3440, 3441, 3442, 3443, 3444, 3445, 3446, 3447, 3448, 3449, 3450, 3451, 3452, 3453, 3454, 3455, 3456, 3457, 3458, 3459, 3460, 3461, 3462, 3463, 3464, 3465, 3466, 3467, 3468, 3469, 3470, 3471, 3472, 3473, 3474, 3475, 3476, 3477, 3478, 3479, 3480, 3481, 3482, 3483, 3484, 3485, 3486, 3487, 3488, 3489, 3490, 3491, 3492, 3493, 3494, 3495, 3496, 3497, 3498, 3499, 3500, 3501, 3502, 3503, 3504, 3505, 3506, 3507, 3508, 3509, 3510, 3511, 3512, 3513, 3514, 3515, 3516, 3517, 3518, 3519, 3520, 3521, 3522, 3523, 3524, 3525, 3526, 3527, 3528, 3529, 3530, 3531, 3532, 3533, 3534, 3535, 3536, 3537, 3538, 3539, 3540, 3541, 3542, 3543, 3544, 3545, 3546, 3547, 3548, 3549, 3550, 3551, 3552, 3553, 3554, 3555, 3556, 3557, 3558, 3559, 3560, 3561, 3562, 3563, 3564, 3565, 3566, 3567, 3568, 3569, 3570, 3571, 3572, 3573, 3574, 3575, 3576, 3577, 3578, 3579, 3580, 3581, 3582, 3583, 3584, 3585, 3586, 3587, 3588, 3589, 3590, 3591, 3592, 3593, 3594, 3595, 3596, 3597, 3598, 3599, 3600, 3601, 3602, 3603, 3604, 3605, 3606, 3607, 3608, 3609, 3610, 3611, 3612, 3613, 3614, 3615, 3616, 3617, 3618, 3619, 3620, 3621, 3622, 3623, 3624, 3625, 3626, 3627, 3628, 3629, 3630, 3631, 3632, 3633, 3634, 3635, 3636, 3637, 3638, 3639, 3640, 3641, 3642, 3643, 3644, 3645, 3646, 3647, 3648, 3649, 3650, 3651, 3652, 3653, 3654, 3655, 3656, 3657, 3658, 3659, 3660, 3661, 3662, 3663, 3664, 3665, 3666, 3667, 3668, 3669, 3670, 3671, 3672, 3673, 3674, 3675, 3676, 3677, 3678, 3679, 3680, 3681, 3682, 3683, 3684, 3685, 3686, 3687, 3688, 3689, 3690, 3691, 3692, 3693, 3694, 3695, 3696, 3697, 3698, 3699, 3700, 3701, 3702, 3703, 3704, 3705, 3706, 3707, 3708, 3709, 3710, 3711, 3712, 3713, 3714, 3715, 3716, 3717, 3718, 3719, 3720, 3721, 3722, 3723, 3724, 3725, 3726, 3727, 3728, 3729, 3730, 3731, 3732, 3733, 3734, 3735, 3736, 3737, 3738, 3739, 3740, 3741, 3742, 3743, 3744, 3745, 3746, 3747, 3748, 3749, 3750, 3751, 3752, 3753, 3754, 3755, 3756, 3757, 3758, 3759, 3760, 3761, 3762, 3763, 3764, 3765, 3766, 3767, 3768, 3769, 3770, 3771, 3772, 3773, 3774, 3775, 3776, 3777, 3778, 3779, 3780, 3781, 3782, 3783, 3784, 3785, 3786, 3787, 3788, 3789, 3790, 3791, 3792, 3793, 3794, 3795, 3796, 3797, 3798, 3799, 3800, 3801, 3802, 3803, 3804, 3805, 3806, 3807, 3808, 3809, 3810, 3811, 3812, 3813, 3814, 3815, 3816, 3817, 3818, 3819, 3820, 3821, 3822, 3823, 3824, 3825, 3826, 3827, 3

Największy horror Twojego życia!

CALL of CTHULHU®

Mroczne Zakątki Świata



www.callofcthulhu.com



Polska wersja (z napisami)
w rewolucyjnej cenie **29,90 PLN**
już w czerwcu!



„Call of Cthulhu: Mroczne Zakątki Świata
to niezwykle wciągający horror
o niesamowitej fabule.”

CLICK!

Ocena 5/6

„Piękna sprawa, zagrajcie w to,
naprawdę warto.”

GRY OnLine
www.gry-online.pl

Ocena 80%

„Najstraszniejsza gra FPS od czasów
System Shock™ 2. Klimat godny pióra
Samotnika z Providence.”

GILDIA.PL
Ocena 9/10

- Pierwsza prawdziwa gra osadzona w świecie mitologii Lovecrafta, będąca połączeniem akcji i elementów przygody i horroru.
- Jako Jack Walters poprowadź śledztwo, cały czas tocząc boje z ucieleśnieniem największego zła.
- Tylko w tej grze dowiesz się co znaczy prawdziwy strach.
- Odkryj mroczne zakątki świata i spojrz w oczy samego Cthulhu.



www.callofcthulhu.com



Call of Cthulhu®: Dark Corners of the Earth™ © 2006 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media Company. Developed under license from Headfirst Productions Ltd. (UK). Call of Cthulhu is a registered trademark of Chaosium Inc. Bethesda Softworks, ZeniMax Media and their related logos are registered trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries.

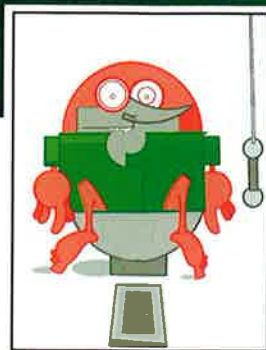
Arcade	3	RTS/strategie	2
FPS	1	Samochodówki	2
Przygodowa	1	Sportowe	2
Polonizacja	1	TPP/akcja	4
RPG	3		

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 19 GIER

Hej!

19 gier to nie jest zły wynik, szczególnie że wśród nich jest kilka perełek... (choć i parę zbuków też). Do tego spore urozmaicenie – wiele gatunków pojawiło się w tym miesiącu w CDA.

PS Jeśli zdziwiły/zdziwił was nieco inaczej brzmiące ksywki w komentarzach, przypominamy, że niedługo mun-di-aaaaaaaal!!! Go!!!!!! Go!!!!!! Gogo-gogogol!!!!



Maćka przeszył dreszcz niewysłowionej rozpacz. Papier się skończył, a w zasięgu ręki leżało tylko jego ukochane CD-Action.

Autor: Błażej Wiśniewski

Act of War: High Treason

❖ **Od Pepinha:** Udany dodatek do niezłego RTS-a, nie spodziewajcie się jednak po nim rewelacji. Po prostu więcej tego samego, a „lekką” gniotawą tło fabularne tylko dodaje mu figlarnego uroku. :)))

❖ **Allisadebe:** Bardzo perwersyjnie-figlarnego, rzekłbym nawet... Z naciskiem na perwersyjnie... a nawet masochistycznie...

❖ **Mac Abrinho:** Nie zachwyca mnie twoja historia, RTS-ie. Ani podstawowa, ani – tym bardziej – dodatkowa. 6 to góra, co ci mogę dać.

❖ **Smugglerinho:** Tja, „nie mogę ci wiele dać” – Mac się Perfectu naśluchał na ostatniej imprezie. :)

❖ **geminho:** My tu gadu, gadu, a tam naszych „Miemce” biją w tarabany!

❖ **eldini:** Chyba trabanty? Ale nasz Rasialdo im tam pokaże...



Gatunek: RTS
Podobne do: żartujecie, prawda? Setki innych RTS-ów...
Wymagania: Win XP/2K, procesor 1,5 GHz, pamięć 256 MB, grafika 64 MB
Ocena: 6+
Strona w CDA: 080

Auto Assault

❖ **Od van der Hutena:** Nietypowa gra MMORPG – zamiast mieczem, wojujesz tu karabinem maszynowym zainstalowanym na dachu rozklekotanej furi, a wszystko dzieje się w świecie wyraźnie inspirowanym filmami z Szalonym Maxem. Gra się całkiem nieźle, choć trochę mało w tym multiplayera – Auto Assault wypadłby dużo lepiej jako gra bez abonamentu, sprzedawana podobnie jak Guild Wars.

❖ **Smugglerinho:** Tja, z braku Netu, czasu i chęci – podziękował. Ale fakt, że założenie niecodzienne i tym samym zachęcające.

❖ **Qn'inho:** Obstawiam, że się nie przyjmie. Kto się zakłada?

❖ **geminho:** Nie było dotąd zręcznościowego MMO, który nie byłby taką wtopą jak udział Polski w mundialu cztery lata temu. AA nie zdołało prze-

lamać tej bessy. Czy zdoła reprezentacja?

❖ **Cormaldo:** Myślę, że reprezentację stać na to, by tym razem przegrać wszystkie trzy mecze grupowe. Ekwadorczycy, Kostarykańczycy i Niemcy liczą na nich.

❖ **eldini:** No, ale na reklamach nieźle wypadają... Gorzej niż 4 lata temu być nie może, ponoć Górniak tym razem nie zaśpiewa.

❖ **Cormaldo:** Znaczący się będzie teraz rapować? Growlować? :)

❖ **Ivan Negro:** Pomysł lekko zwariowany, chociaż wykonanie nie najgorsze. Ciekawe, co się jeszcze pojawi, gdy kalki z WoW i Guild Wars przestaną się sprzedawać.

❖ **Allisadebe:** WoW 2. A do tego czasu będziemy mieli jeszcze całe mnóstwo „odkrywczych” pomysłów, które żyć będą po góra dwa tygodnie... Jak choćby to AA...



Gatunek: MMORPG
Podobne do: w sumie do... Carmageddon
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7+
Strona w CDA: 084

Billy Hatcher and the Giant Egg

❖ **Od van der Hutena:** Ocena zdaje się niska, ale gra jest całkiem porządna – niestety ma już 2 lata (na GameCube'ie pojawiła się w 2003 roku) i należy do gatunku, który PC-towi gracze traktują mało poważnie. No i te kolorowe zwierzątka jako żywo przypominające Pokemony... Tylko dla koneserów. :)

❖ **geminho:** Raczej dla kokoneserów. Reszta ogląda mundial. Polskaaaa, biało-czeerwoniiii!...

❖ **Cormaldo:** Będą jaja jak berety moherowe na mundialu.

❖ **Smugglerinho:** Ko-ko-kooooo-kod-kooo-daak!!!! Normalnie jajo można było znieść od tych dziwnych – bo kurzych – odgłosów płynących z gry...

❖ **Mac Abrinho:** Smuggler się wKURZYŁ. Chicken. Ta platformówka jest jak zarcie z KFC – z braku laku można, a nawet nie najgorzej smakuje.

❖ **Allisadebe:** Następnym masochistą...

❖ **Qn'inho:** Gra z jajami. Też się nie przyjmie.

❖ **eldini:** Kokokosowski na wakacje, nie na mundial.



Gatunek: platformówka
Podobne do: Sonic Heroes
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 6+
Strona w CDA: 076

Blazing Angels – Squadrons of WWII

Od Tigeshenka: Calkiem „nadziejna” gra o beznadziejnej fabule. Pozwala na bez-
sresowe zestrzeliwanie wrogich samolotów w przyjemnym graficznie otoczeniu.
Kiedys podobne gry rzadzily na komputerach, a pózniej nastala era symulatorów.

Mac Abrinho: Kolejna zręcznościówka drugowojenna, ale z sensowną (aczk nie za
wielką) domieszką elementów symulacji. Nawet 8 mógłbym dać, bo wciąga.

Smugglerinho: A ja tradycyjnie sobie westchnę – Wings na Amidze... ech... co
było to... Choć i BA niegorsze, nie powiem.

geminho: Latem 1940 trwała Bitwa o Anglię. Latem 2006 trwa Bitwa o Bramki.

eldini: Bitwa o Jednej Bramki. Dudka.

van der Hutten: Albo Buca Boruca.

Ivan Negro: Bardzo miła, relaksująca gierka z ładną oprawą i widoczkami. Coś
w sam raz, by odreagować popisy naszej reprezentacji.

Allisadebe: Jak na odreagowanie reprezentacji stanowczo za mało tu gore i wido-
ku żywych przeciwników – samolotki to nie to samo, co piłkarzyki.

Gatunek: zręcznościowa
Podobne do: Wings
Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM,
grafika 64 MB
Ocena: 7+
Demo: DVD 06/06
Strona w CDA: 082



Championship Manager 2006

Od eldiniego: Jeśli kiedyś ktoś chciałby mnie torturować,
podpowiadam, że najłatwiej będzie mnie złać skazując na
granie w CM 2006. Totalny badziew już chyba na dobre grzebią-
cy tę wybitną serię.

Cormaldo: Seria znalazła się chyba po złej stronie łańcucha
pokarmowego (patrz przykłady na „zręczność” polonizacji). Tej
śmierdzącej, którą interesują się muchy.

Qn'inho: Łańcuch się komuś z przewodem nie pomylił?... :)

Cormaldo: No, no, nie tym tonem – jestem po licealnym fakul-
tacie biologicznym. :P Pozwoliłem sobie tylko dla dobra żarciku
przymknąć oko na to, że g*** to nie organizm. :)

Smugglerinho: Dzięki Bogu, że i tak nie interesuję się takimi
giami. Jedno rozczarowanie mniej.

Mac Abrinho: Gra jak gra. Ale ta recenzja... :P

geminho: Ty do mnie, eldini, ja do ciebie.

eldini: Choć do końca spotkania pozostało jeszcze 30 minut,
myślę, że możemy się już pokusić o podsumowanie...

Allisadebe: ...reszty Państwo i tak oglądać nie chcą – dla Państwa
własnego dobra.

Van der Hut: Tak czy owak bramki są dwie.

Smugglerinho: ...a ta gra to samobój. Ty Sprajt, on samobój.

Gatunek: menedżer
Podobne do: CM 5 (niestety)
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1 GHz,
256 MB RAM, grafika 4 MB
Ocena: 3
Demo: DVD 05/06
Strona w CDA: 068



Zmieniamy świat na lepsze

Cyfrowy dźwięk, cyfrowy obraz, cyfrowe... w zasadzie
niedługo wszystko będzie cyfrowe. Wiadomo, lepsza
jakość, trwałość nośników tudzież odporność na zakłó-
cenia. I wszystko super, gdyby nie zapędy niektórych, by
w tym wspaniałym świecie konsument nie miał nic do
powiedzenia. Że niby o co chodzi? A zdarzyło się wam
może kupić płytę DVD z filmem, przed którym musi-
liście obejrzeć parę minut reklam? Bo pilot dziwnym
trafem nie działał, mimo że specjalnie zanabyliście wy-
danie normalne, a nie dodatek do tygodnika... O nie-
działających w komputerze czy samochodzie płytach CD
wspominać już nie będę, bo na horyzoncie jest przecież
cyfrowa telewizja. Wraz z nią zapowiada się zresztą
kolejna rewolucja, a to za sprawą opatentowanego
właśnie przez firmę Philips nowego superwynałazku,
dzięki któremu na reklamy będziemy skazani także
oglądając zwykłą TV. Gdy tylko zacznie się blok rekla-
mowy, pilot będziemy mogli wyrzucić, bo i tak nie po-
zwoli nam zmienić kanału! Jakiż to superwynałazek! Let's
make things better!

Ciekawe, co będzie następne... może
krzesło z elektrowstrząsami, byśmy
nie mogli od telewizora nawet
wstać?



Condemned: Criminal Origins

Od Siekieriniego: Niezła, ponura gierka z wyśmienitą oprawą, ale mimo wszystko spore
rozczarowanie. Liczyłem na więcej przede wszystkim w sferze walk (są zbyt trywialne!) oraz
jeśli idzie o zabawę w detektywa (jesteśmy prowadzeni za rączkę). Gra jest za krótka, za
młó w niej grozy, choć przyznać trzeba, że ten nietypowy, chory klimak udało się twórcom
utrzymać do ostatnich minut.

Smugglerinho: No cóż, ja pozostanę przy FEAR w takim razie, tam przynajmniej nikt nie
udaje, że to coś więcej jak lupanina.

Mac Abrinho: Ta gra jest chora. Zdecydowanie nie dla małolatów.

van der Hutten: No... małolaty teraz przyjmują na klątę więcej niż stare dziady.

Cormaldo: Masz może na myśli chore sterowanie? Czy jest w tej grze coś jeszcze bardziej
chorego?

Qn'inho: W samej grze to niekoniecznie, ale na pewno bardziej chore są jej oceny w za-
granicznych serwisach (średnia ponad 80%!)

Allisadebe: Ze średnią to jak z całą statystyką...

geminho: Pochodzenie przestępczości na trybunach?

eldini: Pochodzenie? Kraków, Wrocław, Gdynia, Wawa...

Ivan Negro: Ta gra jest piękna, wybuduję jej ołtarzyk w moim pomalowanym na czarno
pokoju.



Gatunek: FPS
Podobne do: Mix Manhunt, Kingpin
i Still Life
Wymagania: Win 2K/XP procesor
2 GHz, 512 MB
RAM, grafika 128 MB
Ocena: 7+
Demo: DVD 05/06
Strona w CDA: 094

Czyli subiektywnie o tym, co dobre



LIGA MISTRZÓW

Największe wydarzenie w terminarzu piłkarskich rozgrywek (przynajmniej
dla europejskich kibiców tego sportu). Wbrew pozorom to nie Mistrzo-
stwa Świata. World Cup rozgrywany jest raz na cztery lata, a o zwycięz-
cach – wbrew pozorom – szybko się zapomina. Dużo ciekawsza staje się
Liga Mistrzów, potyczki najlepszych europejskich zespołów klubowych.

Dlaczego? Powodów jest wiele. Bardziej zróżnicowane zespoły (obok siebie grać mogą
niski Brazylijczyk i wysoki Szwed), większa ciągłość rozgrywek (czy finalista z zeszłego
roku znów stanie do walki o tytuł) i – co by nie mówić – wyższy poziom. Liga Mistrzów
ma jeszcze jeden skarb: wyraźnych, jasno określonych bohaterów – np. złego i bezczel-
nego Mourinho (który właśnie tym wizerunkiem zrobił dla Champions League i FIFA
więcej dobrego, niż ktokolwiek jest gotów przyznać). Zawsze też w Lidze Mistrzów
mają miejsce emocjonujące, wręcz fabularne zdarzenia – nieoczekiwany comeback Li-
verpoolu w finale sprzed roku, walka o finał „underdoga” tegorocznych rozgrywek,
hiszpańskiego Villareal. Jasne – to koniec końców telenowela dla mężczyzn. Kiedy na-
stępny odcinek?

RETRO-ACTION

CDA 08/98



Ten numer zapewne wrył się w pamięć naszych najstarszych fanów. Nie dzięki cenie (13,99 zł), liczbie CD (2) czy stron (124). Nawet nie dzięki okładce, choć trzeba przyznać, że akurat ona mogła się wryć. :P Nawet nie dzięki pełnej wersji gry (F/A-18 Hornet 3.0). To dzięki czemu? Cóż, to w tym numerze po raz pierwszy w historii padła ocena 10/10 (Unreal)! Oj, była na ten temat dyskusja, była. Do dzisiaj niektórzy mają wąty, że to była ocena na wyrost. Cóż, jak patrzę na owe screeny, dziś sam zaczynam mieć wątpliwości... dobra, żartowałem. Wtedy Unreal był szokiem na miarę Far Cry'a i FEAR razem wziętych. I ten klimat... Dycha się należała i już.

No dobra, ale jednak zacznijmy „po bożemu”, czyli od początku. Pomińmy te 12 stron na użytki. Zapowiedziami obrodziło nadzwyczajnie (15!). do tego wśród nich są takie perełki, jak: HoMM III, Sid Meier's Alpha Centauri, Jagged Alliance 2, Mortal Kombat 4, Starship Troopers, X-Com Alliance, NFS III: Hot Pursuit... uwaga... Duke Nukem Forever. Sensacja – Duke będzie na engine'ie Unreala! Łał!

A propos sensacji. Gracze w żalobie: Carmack rezygnuje z produkcji Quake'a 3!!! Tzn. w tej wersji, nad którą dotąd pracowano. Nowy Q3 będzie – kolejny szok – przeznaczony tylko dla trybu multi. Będzie też gra o nazwie Tresspasser (pamiętacie ją z Gier Wiecznie Żywych?) oraz Close Combat 3 i Tomb Raider 3. Sąd odrzuć pozew Blizzarda, zakazujący oficjalnej dystrybucji

nielegalnych (fanowskich) dodatków do StarCrafta. Powstaje gra osadzona w realiach Star Wars, RTS (Force Commander) oraz sequel Earth 2140. Skoro już o polskich produkcjach mowa – sporą sensację wzbudziły pierwsze screeny do „polskiego Quake'a”, czyli Mortyr Schlosa. Pojawili się też pierwszy profesjonalny polski internetowy serwis o grach – Valhalla. Producenci filmu „Quake” ciągle nie mogą dogadać się z id co do ceny licencji za wykorzystanie motywów z gry. A poza tym w pierwszym dniu sprzedaży rozeszło się 250 000 kopii Windows '98.

24 recenzje – o Unreale już wspominałem, a tu jeszcze m.in. Commandos: BEL (9/10), Final Fantasy VII (9/10), X-Files The Game (...6/10), Conflict Freespace (9/10). Dalej Na Luzie (już w znanej nam konwencji – czyli teksty z jajem), Świnka (czyli gry-kłasyki... a tu niespodzianka: wystawiono jej – grze Screamer Injection – ocenę. Czemu? Bo DTP walnął babola, Screamer miał być zwyczajną grą w Recenzjach...).

Później jak zawsze, te same kąciki (AR, Tipsy, Królestwo Chaosu, Solucje, Scena, Pomocna Dłoń). Trochę o zasadzie działania akceleratorów grafiki i sprzęcie, wywiad z twórcami gier... i na koniec tradycyjnie lista przebojów. Na świecie rządzi ogólnie World Cup '98 (piłka nożna), na PC jednak królem jest Unreal. Za nim WC '98 i dodatek do Quake'a 2. W Polsce nasi czytelnicy preferują StarCrafta przed GTA i Fighting Force.

Pepin Krootki

JAK ZDOBYĆ OSKARA

Radiowych relacji z gali oscarowych wysłuchuję zawsze przy śniadaniu i z wypiekami na twarzy oraz na talerzu. Smarując te drugie marmoladą zachodziłem w głowę, dlaczego to jedni artyści mogą się pochwalić kilkoma statuetkami, podczas gdy innych (skądinąd znakomitych) zaszczyt ten omija regularnie. Po chwili zastanowienia doszedłem do wniosku, że zdobycie Oscara to nic trudnego – wystarczy zastosować się do kilku prostych zasad:

Jeżeli jesteś aktorem i przez całe życie grałeś głupawe role komediowe (tudzież w filmach akcji), zagraj w ciężkim i trudnym filmie dramatycznym.*

Jeżeli jesteś reżyserem, który przez całe życie kręcił durne produkcyjniaki, zajmij się obrazem

o niewidomej czarnoskórej dziewczynce z Mongolii, która uprawia boks i taniec z wilkami ratując w ten sposób Indian, chociaż na końcu umiera.**

Jeżeli od samego początku grałeś popaprane role w tragediach, marne twoje szanse. Możesz tylko liczyć, że fuksnie ci się nagroda za całokształt twórczości. :)))

* Jeżeli na końcu filmu grana przez ciebie postać umiera w bólach po długiej i beznadziejnej walce, twoje szanse na statuetkę zwiększają się o 50%. Jeżeli dodatkowo sam to wyreżyserujesz i ludzie nie wyjdą z kina przed końcem seansu, szanse wzrastają o kolejne 50%.

** Jeśli dodatkowo będziesz producentem, twoje szanse na zdobycie statuetki wzrastają o 50%.

Curious George



Gatunek: platformówka
Podobne do: Kangurek Kao, Madagascar
Wymagania: procesor 800 MHz, pamięć 128 MB, grafika 32 MB
Oceniał: 6
Strona w CDA: 105

➤ **Od Siekieriniego:** Trywialny, oklepany, ale całkiem przyjemny platformer; tyle że – z racji prostoty i długości rozgrywki – skierowany przede wszystkim do najmłodszych graczy.

➤ **Mac Abrinho:** To już wolę Billy Hatchera.

➤ **Smugglerinho:** A ja Raymana 3.

➤ **Qn'inho:** A ja Tomb Raidera.

➤ **Allisadebe:** Chyba Tomb Raiderke... w bikini...

➤ **Cormaldo:** A ja poczytać książkę. :P

➤ **Allisadebe:** A To się teraz czytaniem książki nazywa?

➤ **geminho:** A ja ryczeć „Polskaaa!...”

➤ **eldini:** Rasiak – Ekwador 16:0 (do przewy)!

➤ **Cormaldo:** To jest statystyka fauli? Spalonych? Niecelnych strzałów?

Empire Earth 2: Władza Absolutna



Gatunek: RTS
Podobne do: do Empire Earth 2, bo to dodatek
Wymagania: procesor 1,5 GHz, pamięć 256 MB, grafika 64 MB
Oceniał: 7
Strona w CDA: 086

➤ **Od Yasiłda:** Jak komuś AoE III nie wystarczy albo już ma go dosyć, może sięgnąć po EE2: Władzę Absolutną. Naturalnie o ile wcześniej nabył EE2, bo bez niego gra nie pójdzie.

➤ **Mac Abrinho:** Z całym szacunkiem, ja wolalbym pograć jeszcze raz w AoE. Ktorekolwiek.

➤ **Smugglerinho:** Widać, że Yasiu dawno do CDA nie pisał, jego skala ocen nieco odbiega od naszej. No, skalibrujemy go, spoko.

➤ **Ivan Negro:** Yasiu na skali ma szeroką poDZIAŁKĘ. :)

➤ **Allisadebe:** Ej, uprawą działki to on się wcześniej zajmował, teraz to już kulturalny... egzektor!

➤ **geminho:** ...bramek.

➤ **eldini:** Żuraw – Kostaryka 8:0!

Evolution GT

➤ **Od Allisadebe:** Nie jest to samochodówka najpiękniejsza, nie ma multi, ale za to dostaje się rozwój kierowcy jak w RPG-ach, fajny model jazdy i przyjemny tryb kariery. Hitem nie będzie, ale wolny czas uprzyjemnia nad wyraz skutecznie.

➤ **Smugglerinho:** SCAR 2 – i dla fanów wszystko jasne. Nie powiem, strawne nawet.

➤ **Allisadebe:** Po występach na trawce wszystko jest strawne, choć tutaj strawne byłoby nawet bez tej trawki w TV...

➤ **geminho:** Kółka są okrągłe, a bramki są dwie.

➤ **eldini:** Ebi – Niemy 5:0!

➤ **van der Hutten:** Właśnie, Ebi – dlaczego w reklamie z nim jest: „Wyobraź sobie piękne bramki”, a nie „Zobacz piękne bramki”?

➤ **Cormaldo:** Przygotowuję fanów psychicznie do mundialu.



Gatunek: samochodówka
Podobne do: SCAR
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 800 MHz, pamięć 256 MB, grafika 64 MB
Ocena: 7+
Demo: DVD 06/06
Strona w CDA: 098

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

➤ **Od Allisadebe:** Sporo ulepszeń w stosunku do „jedynki” (jak choćby dowodzenie pojazdami czy wchodzenie do budynków), nieco poprawiona oprawa graficzna oraz parę problemów nowych i kilka starych... Rewolucji brak, ale jeśli podobali ci się pierwszy FSW, sequel też do gustu przypaść powinien.

➤ **Mac Abrinho:** Przyznam, że pod koniec FSW odczuwałem już silne zmęczenie (zwiąż ogniem, oskrzydł, wybij, naprzód, wykryj wroga, zwiąż ogniem...), ale że faktycznie FSW konkurencji nie ma, to się pewnie skupię.

➤ **Smugglerinho:** Ja tam jednym z tych 10 młotków nie jestem, chyba se dam spokój. :)

➤ **geminho:** Full Spectrum Kibic: Ten Bottles.

➤ **eldini:** Full Spectrum Polski Kibic: CO TEN JANAS OSZALAŁ? RASIAK ZAMIAST ŻURAWIA?

➤ **van der Hutten:** A co powiesz na: Dudek zamiast Boruca?

➤ **Ivan Negro:** Oceniam negatywnie za brak MC Hammera.

➤ **Qn'Inho:** A ja was pytam: GDZIE KIEŁBASA?!

Gatunek: taktyczna
Podobne do: Full Spectrum Warrior
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,5 GHz, pamięć 256 MB, grafika 64 MB
Ocena: 7+
Demo: DVD 06/06
Strona w CDA: 090



Hitman Kontrakty PL



Gatunek: akcja
Podobne do: poprzednich Hitmanów
Wymagania: procesor 800 MHz, pamięć 128 MB, grafika 32 MB
Ocena: 6 [polonizacja]
Strona w CDA: 106

➤ **Od Cormalda:** Przykra sprawa – z jednej strony polonizacja (kinowa) sama w sobie jest dobra, z drugiej zaś wydawca zaliczył dwie duże wtopy. Po pierwsze – żeby mieć w grze dźwięk, trzeba ściągnąć z serwera Cenegi 200-megowy patch. Po drugie – gra instaluje się ze scrackowanym exekutem!

➤ **Smugglerinho:** Niezła wtopa. Wątpię, czy crack to sprawa Cenegi (raczej już pierwotnego dystrybutora) ale tak czy siak – głupia sprawa...

➤ **Mac Abrinho:** Tym niemniej tłumacze nie wtopili, a to tutaj się powinno najbardziej liczyć.

➤ **Ivan Negro:** W dobie powszechnego patchowania nic mnie już nie dziwi. Wczoraj robiłem update stacjonarnego DVD. Co do polonizacji, jest OK!

➤ **eldini:** Polska, białe-czerwoni!!!!!! (ponoć trening czyni mistrza. Trzeba trenować!)

➤ **Allisadebe:** Ale co nam po mistrzach doping...?

➤ **geminho:** W czasach zaostrożonych kontroli antydopingowych...?

©ormac

...RYCHŁO W CZASI

Zastanawiam się czasem, po co niektórym ludziom alarm w samochodzie, skoro mają gdzieś, że wyje. Parę nocy temu wyc zaczęło pod moim blokiem około godziny 2. „Bi... bi... bi... bi...” było tak przeraźliwe, że nie mogłem znowu zasnąć. Wierciłem się, zerkałem na zegarek, życzyłem właścicielowi wozu (pewnie jakiś złom, bo takie wyją najgłośniejsze, zawsze migające wtedy diodką o mocy halogenu) śmierci w męczarniach (najlepiej z flakami na kolanach) itd. A alarm wyl. W końcu – mimo hałasu – zasnąłem jakieś 20 minut później. Po chwili znów się obudziłem. Do wciąż wyjącego alarmu dołączył kolejny, tworząc niemiłosiernie wkurzający dialog: „bi... bu... bi... bu... bi... bu...”. Ten na szczęście potrafił się sam wyłączyć po około 60 sekundach, tyle że przez dłuższy czas włączył się co kilka minut. Zastanawiałem się, gdzie – do jasnej Anielki – podziwiają się durni właściciele tych samochodów. Nie było ich w domu? A może mieli hałas tak głęboko w d*pie, że nawet nie zwracali na niego uwagi, nie mówiąc już o tym, żeby wstać, ubrać się, zejść na dół i pstryknąć cholerny przycisk? Im dłużej żyję, tym bardziej skłaniam się ku odpowiedziom drugiego typu. W końcu, około 2.30, rozległo się litościwe „pik-pik-pik” (wskazujące na to, że ktoś zmusił właściciela auta do wyłączenia alarmu) i w błogiej ciszy rozległo się z któregoś okna gromkie „Rychło w czas, palanciel!”. Podziwiałem w tym momencie delikatność krzyczącego.

CYWILIZACJA ŚMIE[R]CI

Współczesna cywilizacja jest cywilizacją śmieci i prawdopodobnie skończy się jako cywilizacja pod ich zwalami. Przeciętny Europejczyk w Średniowieczu nie produkował ich zbyt wielu – były to zresztą odpady, z którymi przyroda łatwo sobie radziła. Nie umiem zaś sobie wyobrazić, ile śmieci przypada na jednego współczesnego Jankesa lub Angoła. Na domiar złego nie są to wcale śmieci, z którymi przyroda da sobie radę. Wzniesione kiedyś z żelazobetonu ruiny rozpadną się na przykład po – bagatelka – 10 000 lat. Plastikowe butelki są właściwie niezniszczalne. Puszki po piwie – uprzątnię przez rozmaitych meneli – jeżeli nie zostaną przetopione, żadna cholera ich nie ruszy. Szkło – szkoda gadać – za milion lat można sobie będzie rozciąć stopę na plaży o szkło butelki po piwie, którą w tym sezonie rozbił w Jastarni jakiś współczesny troglodyta.

W dodatku większość z nas nie zdaje sobie sprawy, ile tak naprawdę zostawia po sobie wszelakiego świństwa. Wyrzucasz na przykład, drogi Czytelniku, kompakt z filmem „Rój”, dołączony do czasopisma „Polska Pszczola”, lub „Szczęki” („Nowiny Rybackie”). Co w końcu złego w wypiepszeniu jednego kompaktu? A czy pomyślałeś o tym, ile metrów sześciennych powietrza, wody i rozmaitych surowców zużyto na wytworzenie płytki CD, którą tak beztrosko wyrzucasz? Pierzesz gacie w płynie, od którego biel staje się jeszcze bielsza i po co przepłacać... Niegdyśjsze szare mydło zastąpiły dziś środki aktywne, atakujące brud z zacieklnością samuraja kamikadze – ale mydliny po szarym mydle każda rzeka wchłaniała i rozkładała po przepłynięciu kilku kilometrów, a te aktywne świństwa wytrują połowę Pacyfiku, bo aż tam w końcu dotrą!

Rozmaite aktorki promują modę na futra z syntetyków, bo szkoda im biednych zwierzątek, które zabito dla uzyskania tych naturalnych. Oczywiście blondynka jedna z drugą nie ma pojęcia, ile energii – też w końcu uzyskiwanej nie za darmo i nie bez odpadów – zużywa produkcja tych (choleń trwałych!) syntetyków, którymi otula ona swoje wzruszone łosem biednych owieczek czy foczek ciała. Wyrzucona przez nią z niesmakiem torebka ze skóry krokodyla rozłoży się po kilkunastu najwyższych latach. Taką samą torebkę ze sztucznej skóry udławi się jakaś głodna koza za sto tysięcy lat. Gotów jestem postawić garść euro przeciwko garści łupin po orzechach, że nasza cywilizacja zapadnie się z hukiem pogrzebana pod zwalami śmieci. Jeżeli ktoś nie wierzy, niech wyjedzie (rowerem!) kilka kilometrów za miasto w dowolnym kierunku i zajrzy w głąb przydrożnego lasu. Nie zginiemy w wojnie atomowej, nie wykosi nas ptasia grypa, nie pokonają nas rozpętane żywioły w rodzaju huraganu Katrina. Zginiemy pod zwalami śmieci, broniąc się bohatercko przed hordami szczurów...

Jacked



Gatunek: sportowo-dresiarzka
Podobne do: na dalekiej orbicie Moto GP, bliżej Carmageddonu (tyle że siedzisz na motocyklu)
Wymagania: procesor 1 GHz, pamięć 256 MB, grafika 32 MB
Ocena: 5
Strona w CDA: 072

Od Ivana Negro: Bardzo dobra gra, jeśli chcesz pofolgować morderczym instynktom. Wkurzają cię inni kierowcy? Masz żal, że znowu wpadłeś w dziurę na drodze? Nie jadłeś dzisiaj śniadania? Na to wszystko jest właśnie Jacked! Siadasz na motor i palujesz gości! Przy okazji można się też pościgać.

- eldini: O 9 ustawka pod Biedroną.
- geminho: Wszyscy spotkamy się na dworcu!...
- Cormaldo: Dobrze, że niewielu polskich dresiarzy stać na kupno motocykla, który nie rozpadnie się pod ciężarem ich mufów.
- Mac Abrinho: Tylko dresiarzka. Do tego kiepsko zrobiona. Doskonała jako środek na uporczywe wzdęcia i zgagę. Przed zagranieniem skonsultuj się ze swym farmaceutą – może jednak sprzeda ci Prozac bez recepty.
- Qn'inho: Kto podpisałby się pod petycją o Road Rash 2?
- van der Hutten: Ja bym się mógł podpisać. Ale czy to bezpieczne? A jak będę na prezydenta kandydował?
- Allisadebe: Patrząc na Jacked... zresztą nawet bez patrzenia! + + +

L.A. Rush



Gatunek: samochodówka
Podobne do: Need For Speed: Most Wanted
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1 GHz, pamięć 256 MB, grafika 64 MB
Ocena: 7
Strona w CDA: 066

Od van der Hutena: Całkiem porządna, bardzo zręcznościowa samochodówka. Świetnie zrealizowane kraksy. Szkoda tylko, że opcje tuningu są takie ograniczone; gdyby można było samodzielnie decydować o tym, co instaluje się w maszynie, mogłaby dostać jeszcze jeden punkcik. Jeśli skończyłeś już NFS: Most Wanted, odpalaj L.A. Rush!

- Smugglerinho: Co tak samochodówkami w tym numerze obrodziło?!
- Allisadebe: Ale tam obrodziło... żeby jeszcze choć jedna na nogi rzuciła... (tak, właśnie na nogi, a nie kolana!)
- geminho: Za takie zagrana należy się karny!
- Mac Abrinho: Premia za oryginalność się należy.
- eldini: To tak jak Rasialdo za nieskuteczność. Od przeciwników.
- Mac Abrinho: BTW – Eld się lekko spieniał, jak zaproponowałem, by swą ksywkę prze-robił na Eldsiak. :P

Neuro Hunter



Gatunek: cRPG/FPS
Podobne do: Deus Ex... chyba miało być
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1 GHz, pamięć 384 MB, grafika 64 MB
Ocena: 4
Demo: DVD 05/06
Strona w CDA: 078

Od Cormalda: cRPG z widokiem FPP, osadzony w realiach cyberpunkowych. Przeciętniak, który nie wywołuje większych emocji. Tragiczna muzyka i efekty dźwiękowe, grafika rodem sprzed 5 lat, niewielka interakcja z NPC-ami. Miłe urozmaicenia w postaci konstruowania przedmiotów i pseudotaktycznych cyber-bitew za bardzo gry nie ratują.

- Mac Abrinho: Deus Ex jest lepszy, mimo lat, które je dzielą. Pod każdym względem. I niech to będzie pointa.
- Smugglerinho: Prawie jak Żywiec?
- Cormaldo: Prawie jak żywe – śmierdzi tylko troszkę.
- Qn'inho: Prawie jak żywe?
- eldini: Prawie jak piłkarz – Rasiak.
- Ivan Negro: Albo dmuchane bociany! Aaaaa!
- Allisadebe: Czarny to teraz pełną gębą filozof (ma na to nawet papier!), więc nikogo dziwić nie powinno, że filozoficzne to było.
- geminho: Nie wie jeszcze, że my filozofów to kęsim.

Prosto w krocze

MIODOWE LATA

Mógłbym napisać, że istnieje dwóch panów, przy których politycy to niewinne owieczki z czystymi rączkami. Mógłbym napisać, że alfa i omega polskiej piłki, czyli duet Listkiewicz-Kolator nie mógłby przeżyć dnia bez przekrętu. Mógłbym nabijać się, jak to Listek i jego zastępca robią z siebie blaznów odpowiadając na każdą wykrytą aferę wykutą na pamięć mantrą „ja nic o tym nie wiem”, „nie wolno osądzać, póki nie udowodniono winy”, „to wszystko wina młodego Dziurawicza, któremu ufaliśmy”. Mógłbym przytoczyć przykład jakiegoś sprzedajnego sędziego, który – dla PZPN-u rzecz jasna – jest czysty jak lza. Mógłbym powołać się na przymykanie oczu na przekręt, jakim jest np. przeniesienie Kujawiaka do Bydgoszczy (panowie radni z Bydgoszczy chcą I ligi, pan właściciel Kujawiaka chce wybudować oczyszczalnię ścieków w Bydgoszczy. Tak to się robi w Polsce). Mógłbym nabijać się z odbierania i oddawania punktów (w tym sezonie spotkało to m.in. Widzew, Górnik Łęczną i Ruch), ale...

...ale pogratuluję tylko Listkowi i Kolatorowi, że naprawdę starają się jak mogą, aby uprzykrzyć życie Śląskowi. Kartki, karne, zamknięcie stadionu za niewinne „zamieszanie” w porównaniu do takiej Cracovii, kary pieniężne. A te chany z Wrocławia dalej walczą. I w tym miejscu gratuluję włodarzom z PZPN-u, że jednak znaleźli jakiś pretekst do odebrania punktów. W końcu awans wywalcza się w gabinetach na Miodowej, a nie na boisku, jak myśleli frajerzy z Oporowskiej.

Lista sklepów, w których można zrealizować kupon: FANATSYCZNY SKLEP INTERNETOWY, WWW.BARD.PL

oraz sklepy: UL. BATOREGO 20, 35-135 KRAKÓW, TEL. (012) 632-07-35, e-mail: sklep@bard.pl
 UL. ŚW. MARCINA 41, 61-806 POZNAŃ, TEL. (061) 853-82-77, e-mail: sklep.poznan@bard.pl
 UL. KOŚCIUSZKI 8, 40-049 KATOWICE, TEL. (032) 257-18-17, e-mail: sklep.katowice@bard.pl
 UL. RUSKA 46C - PASAŻ, 50-079 WROCŁAW, TEL. (071) 341-74-72, e-mail: sklep.wroclaw@bard.pl

BARD

Centrum Gier

Fantasy Games
and Science Fiction

eld

➤ **Od Pierluigi EGM:** Kolejna gra z gatunku „nawiedzony dom, straszne wydarzenia, zewrzyj półdupki, bo Cthulhu idzie”. Nie jest to gra dla każdego, ale jak do poduszki czytasz Lovecrafta czy jakieś inne klasyczne horrory/opowieści grozy (Poe, Le Fanu), jest tu coś dla ciebie. O ile nie oczekujesz super-hiper-picnawodę-grafiki, żartobliwych dialogów i błyskawicznie rozwijającej się akcji, a klimatu.

➤ **Mac Abrinho:** Ciekawe jest, że końcowa ocena gry jest niższa od ocen cząstkowych. Początkicie, by dowieść się, czemu.

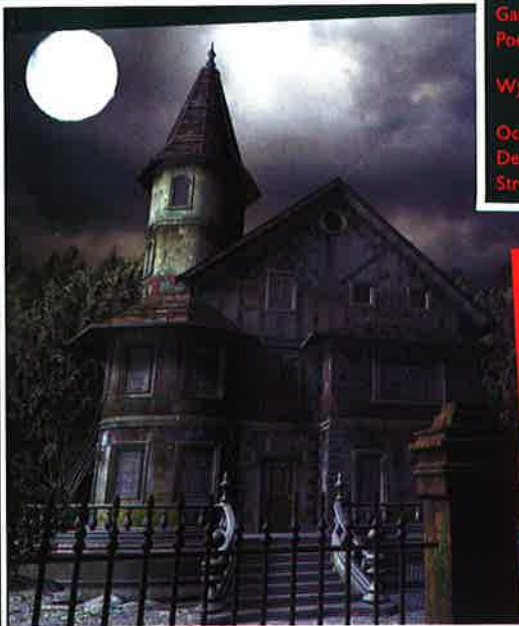
➤ **Smugglerinho:** ...czyli o tym, że należy jednak czasem robić porządki w piwnicach, bo nie wiadomo, co się może zalegnąć.

➤ **Cormaldo:** To zawsze łatwiej od razu zagazować muchozolem parę małych paskudztw niż potem jedno duże Cthulhu.

➤ **eldini:** Gra jak każda przygodówka przypomina mi do złudzenia ligę wioską. Nic się, do cholery, nie dzieje.

➤ **Qn`inho:** A Kielbasy jak nie było, tak nie ma.

➤ **Allisadebe:** Za to mamy koalicję. O ile jeszcze ją mamy, bo jak nie, to kielbasa coraz bliżej. Wybórca.



Gatunek: przygodowa
Podobnie do: trudno porównać... gra ma specyficzny klimat i charakter
Wymagania: procesor 800 MHz, pamięć 128 MB, grafika 16 MB
Ocena: 6+
Demo: DVD 06/06
Strona w CDA: 079

Dialog miesiąca

Czarny Iwan gra w najnowszy TR. Ktoś tam krytykuje, że grafika jest może dobra, ale niepowalająca. Iwan wyjaśnia: – Ale nie włączyłem jej (znaczy się Larze) maksymalnych detali.

– To teraz jest taka opcja w menu? „Włącz Larze maksymalne detale”? – ucieszył się Smuggler, czyniąc rękami charakterystyczny gest na wysokości klatki piersiowej.

A propos Lary

- Jesteś już w środku Lary?
- Zaraz będę wchodził.
- Tylko za bardzo nie kombinuj...
- Spoko, tylko ją lekko przelece.

...To nie dialog z filmów porno! To rozmowa DTP-owców składających recenzję... Tym to się wszystko kojarzy: :D

SpellForce 2: Shadow Wars



Gatunek: RPG/RTS
Podobne do: Dungeon Siege, Warcraft III
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 9
Demo: DVD 05/06
Strona w CDA: 102

E. Siekiera

WISH YOU WERE HERE

Jeśli parafrazować słowa Piotra Kaczkowskiego, które padły podczas przeprowadzonego w 2001 roku wywiadu z Rogerem Watersem, mógłbym śmiało powiedzieć, że słuchając najnowszej solowej płyty Davida Gilmoura, brakuje mi w niej tej gorzkiej i poetyckiego smaku, tak charakterystycznych dla kompozycji byłego lidera Pink Floyd. Gdy zaś słucham solowych płyt Watersa, nie brakuje mi niczego. Nie chcę oczywiście przez to powiedzieć, że „On An Island” jest płytą złą. To kawał dobrej, porządnej muzyki. Tyle że...

No właśnie. Czegoś mi tu jednak brakuje. Podobnie było z twórczością zespołu po

odejściu Watersa, a więc z „The Division Bell” czy wcześniej z „A Momentary Lapse Of Reason”. Nigdy nie odczuwałem tego braku w przypadku rozkoszowania się kompozycjami z „Amused To Death”. Jak dla mnie, to właśnie po tej stronie barykady tkwi prawdziwy duch starych dobrych Floydów z czasów sprzed „The Final Cut”, który przed laty zawałnął moim umysłem. Kiedy więc słucham tak tego Gilmoura, raz po raz, nieustannie powraca do mnie ta sama myśl – jak dobrze byłoby usłyszeć ich znów razem. Jak dobrze by było, gdyby znów stanęli na jednej scenie, tak jak w lipcu ubiegłego roku na Live 8. Jak dobrze by było po raz kolejny usłyszeć „Comfortably Numb” w wersji sprzed lat.

Qn` cik

...PSYCHOLOGICZNO-JĘZYKOWY

Jesteś prezydentem. Twój kraj czeka nieuchronna katastrofa, która może doprowadzić do śmierci 600 osób. Masz dwie możliwości:

- Jeśli zrealizujesz plan 1: na pewno uda ci się uratować 200 osób, pozostałe umrą.
- Jeśli zrealizujesz plan 2: istnieje ryzyko wynoszące 66,6%, że wszyscy zginą, oraz szansa 33,3%, że wszyscy przeżyją.

Jeśli jesteś podobny do statystycznego Amerykanina (wg badań ponad 70%), odpowiesz, że wybierasz plan 1. Żadna osoba, której zadałem to samo pytanie, nie wybrała tej wersji. Co ciekawe, jeśli pytania przedstawione były inaczej (Plan 1: na pewno zginie 400 osób, uratujesz tylko 200. Plan 2: masz szansę wynoszącą 1/3, że uratujesz wszystkich) – Amerykanie zgodnym chórem zmieniali zdanie o 180 stopni.

Czego to się człowiek nie dowie z naukowych książek o propagandzie...

➤ **Od geminha:** Ciąg dalszy sagi SpellForce znacznie lepszy od i tak bardzo dobrych poprzedników. Plusy: udana hybryda RPG i RTS, rozbudowane kampanie single player i cooperative (dodatkowo skirmish) dla trzech grywalnych stron tytułowych Mrocznych

Wojen, swobodny rozwój bohaterów, ponad 1000 unikatowych przedmiotów, fantastyczna oprawa audiowizualna. Minusy: część dialogów. Stosunek plusów do minusów – 10:1.

➤ **eldini:** Ładnie toto wygląda. No, ale Grzesiek też jest ładny.

➤ **van der Hutten:** Rasiak?

➤ **Qn`lk:** Kielbasa!

➤ **Allisadebe:** Bardzo cieszy, że po wielkim sukcesie WoW coraz więcej gier robi się tak, by zawierały wszystkie „oczywiste” ułatwienia – po SpellForce 2 widać, że sprawdza się to nie tylko w MMORPG-ach.

Mistrzostwa Świata FIFA 2006



Gatunek: piłka kopana
Podobne do: czyżby FIFA 2006?
Wymagania: Win 2K/XP procesor: 1.3 GHz, pamięć 256 MB, grafika 32 MB
Ocena: 7
Demo: DVD 06/06
Strona w CDA: 088

✎ **Od eldinięgo:** Fajnie się strzela bramki Ebim czy Żurawiem na boiskach w Niemczech, ale jednak... to jest nadal nudna FIFA. Raczej tylko dla fanów oraz rodziców, którzy chcą mieć chwilę spokoju od dzieci (czytaj: kup i niech dziecko gra, bo Polska tylko w ten sposób może wygrać MŚ).

✎ **Cormaldo:** Nie mam czasu grać w PES-a, a w to niby miałbym grać? Na aut z tą FIFA – ileż można?

✎ **Smugglerinho:** Za uporczywe próby wyciągania z graczy kasy za to samo, tylko inaczej podane, dałbym EA Sports żółtą kartkę. No, chyba żeby gra kosztowała, powiedzmy, 60% tego, co najnowszą FIFA.

✎ **Qn'Inho:** W sumie to właśnie mniej więcej tyle kosztuje, ale możliwości ma 50% mniej niż FIFA 06. Słabizna.

✎ **Mac Abrinho:** Woleę pooglądać mundial w TV na żywo, z piwem i chipsami w łapie. Taniej wyjdzie...)

✎ **Cormaldo:** Wot, prawdziwy Polak-sportowiec. :)

✎ **van der Hutena:** A nawet wycynowiec!

✎ **Ivan Negro (aka Boniek):** Jeszcze wytarta, głęboka kanapa i pet – do kompletu.

✎ **eldini:** Jak pet, to tylko bat z ZG, ale może być też Riasialdo.

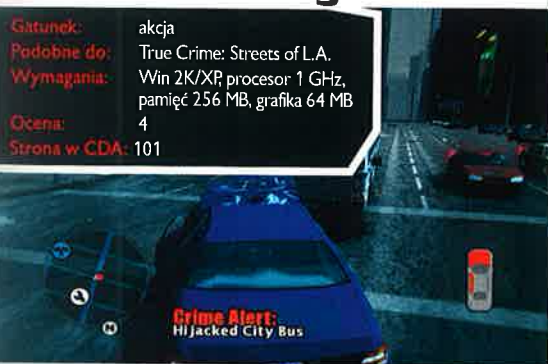
✎ **Allisadebe:** Żeby jeszcze tylko ten bat tak nie hałasował... No ale nowej FIFA też miałem szybko dosyć...

✎ **geminho:** Wiercie lub nie – nie interesuje mnie piłka nożna.

✎ **Cormaldo:** Wierzymy.

✎ **Smugglerinho:** Wierzmy też, że ten mundial będzie lepszy niż poprzedni...

TrueCrime: New York City



Gatunek: akcja
Podobne do: True Crime: Streets of L.A.
Wymagania: Win 2K/XP procesor: 1 GHz, pamięć 256 MB, grafika 64 MB
Ocena: 4
Strona w CDA: 101

✎ **Od van der Hutena:** Tragiczna kontynuacja całkiem niezłego klonu GTA. To, co było dobre w oryginale, pominięto albo zepsuto. Nie przypominam sobie innego równie nieporadnie zrealizowanego sequela – omijać szerokim łukiem!

✎ **Smugglerinho:** Robienie takich gier to powinno być crime.

✎ **Mac Abrinho:** True.

✎ **Allisadebe:** A mnie się tam podobało... bardziej niż zmagania na murawie... Ble...

✎ **eldini:** Franek – Anglia 3:0 (to druga runda, jakby ktoś nie wiedział).

Tomb Raider: Legend



Gatunek: akcja
Podobne do: Prince of Persia: Dwa Trony
Wymagania: Win 2K/XP procesor: 1 GHz, pamięć 256 MB, grafika 64 MB
Ocena: 9
Demo: DVD 05/06
Strona w CDA: 080

✎ **Od Qn'inha:** Ocena mówi sama za siebie. Jestem tombraiderowym neofitą – bawiłem się przy grze znakomicie i już nie mogę się doczekać kolejnej części (za rok). Wielki powrót, ot co.

✎ **Smugglerinho:** Legenda nie umarła.

✎ **Mac Abrinho:** I nie można było w ten sposób parę lat temu? Lara naprawdę balansowała już na skraju przepaści – i wyszła z tego zgrabnym salttem.

✎ **Smugglerinho:** Zgłaszam tylko zastrzeżenie, że jak Lara wychodzi z wody, widać po niej, że jest mokra, a po podkoszulkach już nie. Łeeee...

✎ **Qn'inho:** Ależ widać... Przy tym niestety Lara nie nosi białych podkoszulków. Patchu, gdzieżes jest?

✎ **Allisadebe:** A wiecie, że ponoć po zdobyciu wszystkiego, co do zdobycia jest, można Larę przebrać w bikini? To zresztą wyjaśnia podkrążone oczy recenzenta i Czarnego Iwana...

✎ **Cormaldo:** Sporo pożyczyci z Księcia Persji – zapomnieli tylko o jednym z fajniejszych ficzerów, czyli zabawach z czasem. :P Lara dużo ładniejsza, ale nadal przeslikowana i niezbyt ludzka, wbrew obietnicom autorów. W sumie logiczne – usuniętych żeber pewnie nie da się już wstawić.

✎ **geminho:** Chcę być kibicią... kibicem nowej Lary.

✎ **eldini:** No, nowa Lara zapała mi dech w piersiach niczym jedna z bramek Riasialdo w zeszłym sezonie. Normalnie szooook.

OBIEKTYWNIE PATRZĄC...

Dość często słyszę rozmaite gładzenie, że ta czy inna recenzja jest NIEOBIEKTYWNA, że to i s'mo, że powinniśmy coś oceniać OBIEKTYWNIE. Nie będę się tutaj rozwodził nad tym, czym jest recenzja i że nie ma (i być nie może) czegoś takiego jak „obiektywna recenzja”, tak jak nie ma „suchej wody” i „chudego grubasa”.

Nie, ja wam tutaj spróbuję szybko udowodnić, że tak naprawdę nie ma czegoś takiego jak OBIEKTYWIZM czy nawet „obiektywna relacja”. Bo prawda jest taka, że właściwie każdą OBIEKTYWNAJ informację można zmanipulować (albo jak wolicie zsubiektywować). Żeby nie gładzić po próżnicy, dam wam prosty przykład: powiedzmy, że zrobiliśmy z Qn'ikiem wyścig na 100 metrów. Powiedzmy, że wygrałem ja i to o 10 metrów przed Qn'ikiem, co wszyscy widzieli. Teraz zo-

bacicie, jak można na trzy sposoby zrealtionować owe bezsporne fakty. Zwróćcie przy tym uwagę, że żadna z tych relacji nie kłamie...

1. Wygrał Smuggler przed Qn'ikiem.
2. Smuggler wygrał, a beznadziejnie spisał się Qn'ik – był ostatni.
3. Miałe zaskoczyć nas Qn'ik, zajmując doskonałe drugie miejsce, za to totalnie rozczarował Smuggler – był zaledwie przedostatni.

Już troszkę czujecie fażę? Cieszyć się. A prawda – obiektywna, a jakże – jest taka, że dla większości z was „obiektywna recenzja” znaczy po prostu „zgodna z tym, co JA o tej grze myślę”. ...To dopiero cholerny obiektywizm!



MacAbreski

SRAKA-BAKA-MADAFAKA!

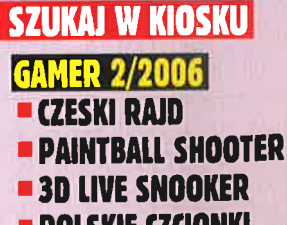
Dawno temu wyczytałem w pewnym piśmie reportaż o „trendsetterach”, czyli tych ludziach, którzy narzucają innym – czyli wam – co jest modne i trendy (*). Szczególnie w pamięci zapadł mi fragment, w którym jeden z tych koleśi tuż przed wyjściem na imprezę usiadł na okularach i nieco je połamał. Ale, w przeciwieństwie do okularów, nie spękał i po prostu skleił plastrzem opatrunkowym oprawkę i tak imprezował. W tydzień później było już paru „kserobojów” i „kserogirlek”, tańczących w identycznych okularach, od Armaniego, naturalnie sklejonych różowym plastrzem. Bo tak jest przecież jazzy (*).

Zastanawiam się tylko, co by się stało, gdyby owego trendsettera spotkała inna przygoda i np. w drodze do lokalu wdepnąłby w dużą psią kupę. I byłby na tyle beczelny, że nie wyczyściłby butów przed wejściem do lokalu. Jest bardzo prawdopodobne, że obecnie na tych najbardziej „si” (*) salach po prostu śmierdziałoby psim g... na potęgę, a ci

najbardziej szpanerscy bywalcy pewnie dołożyliby sobie np. krwi płacek na ten modnie ogolony/wyżelowany łeb. Bo nieważne, czy to ma sens, czy nie, czy to jest fajne, czy nie, pasuje nam czy nie – skoro jest modne, znaczy się, tak trzeba.

A że to g... by było? Mój Boże, mało to intelektualnego g... już od dawna serwują nam w TV (od polityków, poprzez telenowe, piosenkarki itd.), a ludzie się w tym radośnie tarzają? Więc i psia kupa by przeszła, mogę się założyć. Ba, żeby tylko psia...

(* teraz już się mówi „choocky”. Trendy, si, jazzy itd. są już passe. Swoją drogą, wyobrażam sobie zarykujących się ze śmiechu trendsetterów, którzy przy piwie ustalają, że od przyszłego tygodnia będzie już obowiązywać „gumbalajabaja” albo, dla przykładu, „sraka-baka-madafaka”. Bo czemu nie. Ludzie to kupią... wszystko kupią. (Swoją drogą, to ciekawe – kupa i kupić – czy to przypadek, że brzmią tak podobnie?)



29



PRZYGOTUJ SIĘ

Zasiądź za kółkiem Forda i weź udział w karkołomnych wyścigach po zalanych słońcem, rozgrzanych ulicach Los Angeles! Czekają na Ciebie 18 licencjonowanych modeli Forda – od klasyki gatunku Mustanga GT z 1968 roku po przyszłoroczny Shelby GT 500! Wybierz jedną z 24 wiernie odtworzonych tras i ruszaj do gry.

Nowoczesny, unikalny system gry pozwoli Ci na kontrolę nad Twoją trzyosobową drużyną. Wydawaj polecenia i przełączaj się pomiędzy samochodami, by dzięki taktyce i wścieklej prędkości zapewnić sobie zwycięstwo.



24 wiernie odtworzone trasy



Znakomita grafika i oprawa dźwiękowa



18 licencjonowanych wersji Forda



Absolutny brak ograniczeń w ruchu



Kontrola nad rajdowym teamem



Progresywny system uszkodzeń

Wkrótce w sprzedaży w kioskach, salonach prasowych i dobrych sklepach z grami.

NA OSTRA JAZDĘ!



STREET RACING



PC Premiera
2/2006



www.onigames.pl



XPLOSION®

PRODUCENT: CRYSTAL DYNAMICS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 129,90 ZŁ
WWW.TOMBRAIDER.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD
05/2006

CD ACTION

QN'IK | TRIUMFALNY POWRÓT!

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

Wielu nie wierzyło, że najślynniejsza na świecie kobieta archeolog jeszcze kiedyś wróci do dawnej formy. Światło nadziei zatliło się, gdy jakiś czas temu dowiedzieliśmy się, że Lara Croft już nie będzie robiona przez dotychczasowych twórców, Core Design. Wpadła w zupełnie nowe ręce. Można by rzec: ręce, które leczą.

Za najślynniejszą postać ze świata gier komputerowych (więcej o tym w ramce) wzięła się ekipa Crystal Dynamics. Do tej pory miała na swoim koncie już kilka całkiem udanych produkcji, z których najbardziej znane to oczywiście cykl Legacy of Kain i Project: Snowblind. Teraz jednak już raczej mało kto będzie wspominał ich jako twórców tamtych tytułów. Myślę, że na zawsze będą już kojarzeni tylko z jedną grą. A właściwie: tylko jedną serią.

Silne uderzenie

Żeby nie trzymać nikogo w niepewności: Tomb Raider: Legend to najlepsza gra w cyklu. Nie stanowi może tak gigantycznego skoku jakościowego jak część pierwsza, ale nie ma się co oszukiwać: to już raczej nie jest wykonalne. Na pewno jednak przy żadnej innej grze z serii nie bawiłem się lepiej.

W TRL jest wszystko, czego można wymagać od takiej produkcji. Ciekawa, charakterystyczna postać, zróżnicowane etapy, szybka rozgrywka poprzetykana elementami logicznymi, zwroty akcji, a wszystko to okraszone przyzwoitą oprawą. Słowem: gracze powinni być Crystal Dynamics wdzięczni za wskrzeszenie ikony – nie tylko gier, ale i całej pop-kultury.

Lara waży swoje

Pierwsze chwile z płytą z grą nie były szczególnie fascynujące. Po wrzuceniu DVD do napędu i próbie instalacji bardzo się zdziwiłem, że mam za mało wolnego miejsca na dysku. Spojrzałem w wymagania i... szok: gra wydana na jednowarstwowym

W tym kraju każda modna kobieta nosi w tym roku duży biust. Każda.

krążku DVD potrzebuje aż 10 GB (choć zainstalowana zajmuje niecałe osiem). Po dokonaniu niezbędnych porządków wszystko poszło już bez najmniejszych problemów. Przebrnięcie przez opcje konfiguracyjne trwało chwilę, podobnie jak uruchomienie gry. To kolejna niesamowicie przyjemna rzecz w nowym Tomb Raiderze: od momentu dwukliku ikony na pulpicie do grania upływa (z zegarkiem w ręku) 20 sekund. Pokażcie mi inną nową grę, która mogłaby się pochwalic takim wynikiem.

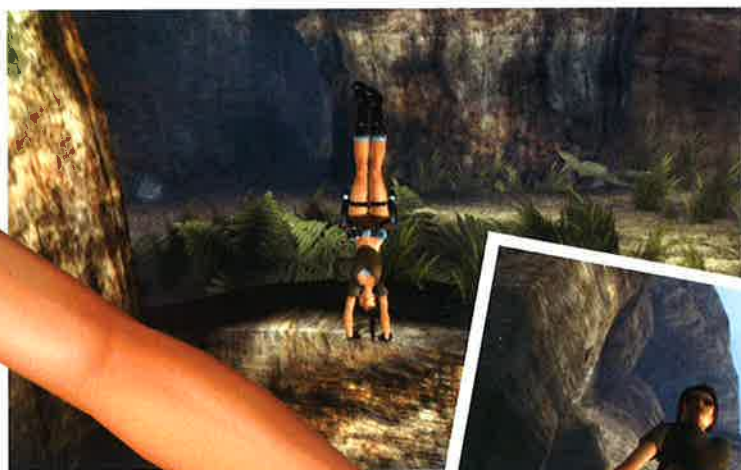
Pierwsze chwile

Przed wejściem do menu (z typowo konsolowym sterowaniem) było jeszcze krótkie intro, podlane teledyskowo-autopromocyjnym sosem. Teraz pozostaje już tylko zdecydować, czy rozpocząć od razu nową grę, czy wcześniej udać się na przechadzki po rezydencji panny Croft. Polecam jednak pierwsze rozwiązanie, gdyż w domu w zasadzie wszystkie drzwi pozostaną dla bohaterki zamknięte, dopóki nie ukończy ona poszczególnych etapów. Zaś samouczek wkomponowany jest umiejętnie w misję w Boliwii, którą rozpoczynamy całą przygodę.

Psychotest: ile rur widzisz na tym obrazku?



Pani też uczestniczy w rajdzie Palestyna-Dakar?



Uruchamia się i działa całkiem nieźle nawet na komputerach sprzed czterech lat.

wiszy nad kursorami. Absurdalne? Może – ale moje wrodzone lenistwo sprawiło, że nie zmieniłem obłożenia klawiszy, co hie przeszkodziło mi wcale w ukończeniu gry.

Co może Lara?

Co potrafi Lara? Przede wszystkim może wpędzić w kompleksy połowę lekkoatletycznych mistrzów olimpijskich i strongmanów razem wziętych. Nie ma problemów ze skakaniem na bardzo duże wysokości (choć nie absurdalne, jak to miało miejsce choćby w pierwszej części), doskonale pływa, wspina się i ogólnie robi wszystko, o czym studenci archeologii nawet nie ważą się śnić po nocach. Bardzo przyjemne jest również to, że panna Croft się wcale nie męczy. Może więc związać z urwiska przez dowolnie długi czas, nie potrzebując również

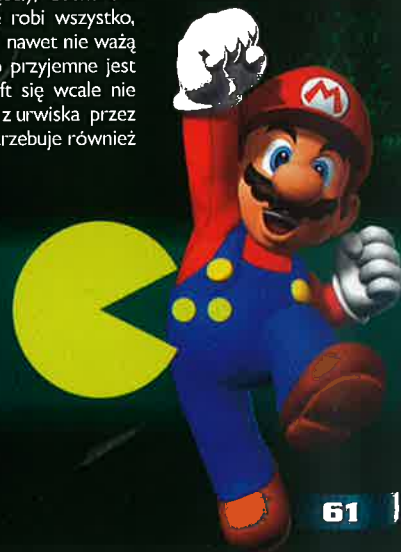
Już pierwsze chwile

gry nie pozostawiają wątpliwości, że wiele się tu zmieniło. Przede wszystkim sterowanie. (Jak stwierdził gem: – Napisz, że tym razem fani będą musieli bawić się z Larą dwoma rękami, druga musi leżeć na myszce.) Wreszcie doczekaliśmy się dobrego wykorzystania klawiatury i myszy, koniec z męczarniami i dziwacznymi wymysłami znanymi z poprzednich części. Niestety ze względu na niezwykle szeroki zakres ruchów bohaterki klawiszy sterujących jest bardzo dużo, a ich standardowe obłożenie jest, delikatnie mówiąc, nie najszybsze. Żeby wygodnie z niego korzystać, trzeba mieć cztery ręce: jedna leży na myszce, druga w okolicach klawiszy WSAD, trzecia rzuca granaty klawiszem K, a czwarta zmienia broń, używa apteczki i lornetki blokiem kła-

Mocno pagórzasta okolica. Aż się chce powspinać.

Męski odpowiednik Lary?

Chyba nikt nie ma wątpliwości, że Lara Croft jest najbardziej znaną postacią z gry komputerowej. Była na okładkach w dziesiątkach prestiżowych magazynów, „pozowała” nawet do aktów! To znaczące, że w tak patriarchalnej, zdominowanej przez mężczyzn dziedzinie to właśnie kobieta okazała się najbardziej charyzmatyczną i ciekawą osobowością. Póki co żaden samiec jej nie dorównał. A czy ktoś ma szansę? Ja typuję dwie postacie męskie, które mogą być znane grupie szerszej niż tylko graczom: hydraulik Mario i oczywiście największa gwiazda: Pac-man. Ale gdzie im tam do panny Croft.



Wow! Lara w małej czarnej po prostu powala.



Lara's back! (Zawsze chciałem to napisać!)

łapać tchu podczas biegu. Jedyne, czego jej brakuje, to skrzela – ale niedogodność, którą jest konieczność wynurzania się z wody, można łatwo wybaczyć. Ciekawe jest też to, że prawie każda czynność może być wykonywana szybciej, jeśli gracz wciska często odpowiedni klawisz. Tak też Lara standardowo pływa żabką, ale może też przeskoczyć na szybszego kraula itd. Momentami brakowało mi tylko sprintu, ale cóż – nie można mieć wszystkiego.

Duch Hollywoodu...

Tomb Raider: Legend ma bardzo dużo wspólnego z filmami z Angeliną Jolie. Główna bohaterka cały czas komunikuje się z domem przez telefon, jest też obładowana elektroniką. Ma wszystko, w co nowoczesna globtroterka powinna być wyposażona: latarkę (przymocowaną na wysokości biustu, przez co przy pierwszym włączeniu ma się wrażenie, że to właśnie on świeci), lornetkę z dużym zoomem (której w sumie nie trzeba używać), palmtopa, linę oraz oczywiście dwa pistolety (z nielimitowaną amunicją, a jakże). Arsenał

jest oczywiście nieco większy – dochodzą do niego granaty (można je rzucać wciskając nosem K – sprawdzilem) i różne strzelby pozostawiane przez wrogów. Lara potrafi również walczyć wręcz, ale akurat pod tym względem do Księcia Persji jest jeszcze daleko.

...i Księcia

Porównanie to nie jest zresztą przypadkowe, bo czerpanie inspiracji z gry Ubisoftu widoczne jest w bardzo wielu miejscach. Nic jednak dziwnego – Prince of Persia jak najbardziej nadaje się na wzór do naśladowania, zwłaszcza w sekwencjach, w których trzeba się gdzieś wspiąć, na coś wskoczyć, czegoś się przytrzymać itp. A w Tomb Raider: Legend tego typu fragmenty stanowią większość gry... Całość jest tak naprawdę platformówką, w którą bardzo umiejętnie wpleciono elementy logiczne i strzelaninę.

Na prawdziwy podziw zasługuje wyważenie gry – choć przez cały czas zmusza ona do baczego obserwowania otoczenia i częstego używania szarych komórek, w żadnym momencie nie jest naprawdę irytująca. Poziom trudności został tak zaprojektowany, by gracz nie ślęczał niepotrzebnie nad każdym etapem godzinami. Ani razu nie napotkałem miejsca, w którym zatrzymałbym się na dłużej niż 5-10 minut (nie wiem, ile dokładnie – czas przy TRL leci bardzo szybko), nawet też przez myśl mi nie przeszło szukanie rozwiązań w Internecie. (Ale



Naprawdę jest mi przykro, Amando. Nie podam ci adresu mojego chirurga plastycznego.

w jednym miejscu jednak Q'n'ik kłął brzydko, bo nie bardzo wiedział, jak coś tam zrobić – Smuggler [Ale tylko dlatego, że niechcący odkryłem jeden błąd gry, z którego, zdaje się, nie było ratunku – Q]]

Również zapisywanie stanu rozgrywki zrobiono bardzo dobrze. Co 2-3 minuty w grze pojawia się checkpoint, więc nigdy nie zdarza się sytuacja, w której traci się niepotrzebnie dużo czasu na wykonywanie tych samych nudnych po jakimś czasie czynności. Gra jest na tyle łatwa, że nie irytuje i na tyle wymagająca, by nie nudzić. Życzylbym sobie, by tak było zawsze.

Kobieta pracująca...

Lara Croft to kobieta renesansu i żadnej pracy się nie boi. Bez problemu wspina się po pionowych ścianach (nie potrafi za to jeszcze po nich biegać. Kwestia czasu, według mnie), potrafi też zrobić dobry użytek z uniwersalnej linki, dzięki której może łapać i przyciągać przedmioty, chwycić się żyrandoli itp. To jednak nie wszystko – archeolożka potrafi też okiełznać pojazdy. W paru miejscach w grze wsiądzie na motor (raz nawet na prototypo-



Krótką historia serii

Tomb Raider (1996)

Średnia ocen w Internecie: 93,3%

Dużo by mówić... Pierwsza część serii była gigantyczną rewolucją pod każdym względem. Trójwymiarowe otoczenie, bardzo inteligentna praca kamery (wtedy to była wielka rzadkość!), widok TPP, kobieta główną bohaterką... Dziś te elementy już nikogo nie dziwią, wtedy zaś były prawdziwym objawieniem.

Tomb Raider 2

Średnia ocen w Internecie: 86,2%

Początek upadku Lary. Początkowo jeszcze – co widać po ocenach – sami recenzenci nie wyobrażali sobie, jak można skrytykować tak doskonale zapowiadającą się serię... W stosunku do pierwszej części „dwójka” przyniosła więcej akcji.

Tomb Raider 3

Średnia ocen w Internecie: 71,0%

Kolejna część, coraz słabsza średnia ocena. Seria zaczyna gonić w piątkę, grają w nią już tylko najwięksi fani. Nowych jak na lekarstwo.

Tomb Raider: The Last Revelation

Średnia ocen w Internecie: 75,3%

Czwarta część, co znamienne, ma nieco wyższą ocenę od poprzedniej. Była zdecydowanym krokiem wstecz, co akurat w tym przypadku oznacza bardzo pozytywny fakt powrotu do korzeni i mechaniki z pierwszej części gry. No i poznaliśmy przy tej okazji 16-letnią Larę...

Tomb Raider: Chronicles

Średnia ocen w Internecie: 61,6%

Ciekawy pomysł (gra składa się z niepowiązanych wątków, stanowiących wspomnienia o rzeźmieniu nieżyjącej Larze), ale wykonanie złe, wtórne i zupełnie bez pomysłu. Ale to jeszcze nic...

Tomb Raider: The Angel of Darkness

Średnia ocen w Internecie: 56,7%

Po opublikowaniu tej części dla wszystkich stało się jasne: to już koniec Lary Croft. Jej wady całkowicie przysłoniły to, co było w niej dobre, a my myśleliśmy, że pani grobolarz sama spocznie w jednym z miejsc, które zwykła płądrować...

wy, niezwykle szybki ścigacz!), również obsługą wózka widłowego to dla niej żaden kłopot. W tej sytuacji nie ma co nawet wspominać o korzystaniu ze stacjonarnych działek, bo to przecież oczywiste. (Wśród nich warto wymienić coś podobnego do gravity gun z Half-Life'a 2.)

...fizycznie

Przy okazji należy pochwalić silnik fizyczny, który został zastosowany w grze. Do tej pory lepszy był chyba tylko w HL2, a i tego wcale nie mówię z pełnym przekonaniem. Co waż-



► Niezłe lasery na tej dyskotece mają.



► Na widok wygodnego łóżeczka Lara aż się rozpromieniła.



Jedyny poważny problem związany z tą grą jest taki, że kończy się zdecydowanie zbyt szybko.

ne, fizyka nie została tutaj dodana tylko dla ozdoby. Stanowi integralną i bardzo ważną część rozgrywki. Ciągłe trzeba przestawiać skrzynki, coś rozbijać, strącać – a wszystko działa dobrze i realistycznie. Spodobał mi się również moment, w którym za pomocą wagi należało wnieść skrzynię na wyższy poziom. Prosta zagadka logiczna dobrze pokazała możliwości silnika fizycznego – robiąc to jednocześnie w sposób niezwykle naturalny. Widać, że nic tu nie zostało dodane na siłę.

Fabularny misz-masz

Ja tu się produkuję, jestem za połową tekstu, a wy jeszcze nie wiecie, jaka tym razem intryga sprawi, że piękna archeolożka wsiądzie w samolot, by zwiedzać starożytne grobowce. Historia w Legend jest kilkuwatkowa i mocno pokręcona, choć w gruncie rzeczy dość spójna. Przynajmniej w podobny sposób jak film. W ogóle podczas gry czułem się trochę jak na seansie w kinie. Szybki montaż, efektowne zwroty akcji (choć oczywiście przewidywalne) – Crystal Dynamics posługuje się tymi samymi środkami, co twórcy filmów. O ile jednak za kinowymi perypetiami Lary nie przepadam (eufemistycznie mówiąc), gra przypadła mi niezmiernie do gustu. Zdecydowanie przyjemniej jest uczestniczyć w zdarzeniach, nie zaś tylko biernie się im przyglądać.

Na początku raczeni jesteśmy retrospekcją, w której poznajemy Larę w okresie dojrzewania (o czym świadczy nieproporcjonalnie duża głowa w stosunku do reszty tułowia), gdy leci prywatnym samolotem ze swoją mamą (!). Tak, wreszcie poznamy również rodzicielkę znanej bohaterki – do tej pory w cyklu pojawiał się (we wspomnieniach) tylko jej ojciec. Niestety



► Ależ ona rupcią dusza...

na zawarcie głębszej znajomości nie ma czasu, bo samolot się rozbija... A my przenosimy się do Boliwii, gdzie dorosła już Lara uprawia wspinaczkę. Niedługo później raczeni jesteśmy kolejną retrospekcją (tym razem jednak kierujemy Larą-nastolatką), w której dowiadujemy się o pewnym mrocznym epizodzie w życiu bohaterki, a który później będzie miał daleko idące konsekwencje... Nie chcę zdradzać zbyt dużo, więc nie powiem, co później będzie kompletować Croftówna i czy jej się to uda. Możecie być lekko zaskoczeni.

W 8 godzin dookoła świata

O ile ujawnianie całej historii byłoby dużym przewinieniem, to samo zdradzenie, gdzie

Kotki i psy

Zawsze jedną z kontrowersji wokół serii była sprawa strzelania do dzikich zwierząt, często znajdujących się pod ochroną. W TRL w kilku miejscach natrafisz na jakieś tygrysy i zdaje się – jednego (!) psa. W niektórych miejscach da się oszczędzić zwierzęta (o dziwo, kotowate nie potrafią wskoczyć na wyższą półkę, więc tam Lara jest bezpieczna), ale niestety nie wszędzie.



Gra jest na tyle łatwa, że nie irytuje, i na tyle wymagająca, by nie nudzić.

toczy się będzie akcja, jest już bardzo wskazane. Lokacji w sumie jest pięć. Są to Boliwia, Peru, Japonia, Ghana i Kazachstan. Jak zwykle przez dłuższy czas Lara będzie miała małe szanse na przywiezienie pięknej opalenizny, choć i tak dobrze, że po tylu godzinach spędzonych w zatęchłych lochach i grobowcach wygląda wciąż tak dobrze i nie narzeka na reumatyzm. Z tym większą przyjemnością powitałem też misję w Tokio, zdecydowanie różną od reszty. Zwłaszcza jej początek zapada w pamięć...

Tête à tête z Larą

Dlaczego? Czy ze względu na oszłamiające światła

gigantycznej aglomeracji? No, nie do końca. To wszystko wina wyglądu Lary, która w Kraju Kwitnącej Wiśni pojawiła się po to, by wziąć udział w pewnym przyjęciu. A jako dama z najwyższych sfer ubrała się przy tej okazji w stylowy i niezwykle seksowny strój wieczorowy (ma pod nim... koronkowe majtki. Serio!). Subtelna elegancja, gracia, dystyngowany chód... Długo tak oczywiście nie wytrzymała (największą tajemnicą jest to, jakim sposobem udało jej się pod taką kiecką zmieścić dwie spluwy), ale sam początek etapu to kolejny majstersztyk.

Ubrania Lara zmienia oczywiście częściej – poza standardowymi spodenkami i zieloną koszulką włoży też strój motocyklowy, zimowy i kilka innych. Szczerze wątpię, by autorzy (po aferze z Hot Coffee) umieścili w grze możliwość całkowitego rozebrania bohaterki, ale nie mam wątpliwości, że lada chwila takowy patch w Internecie się pojawi. A będzie na co popatrzeć, gdyż teraz Lara wygląda na-

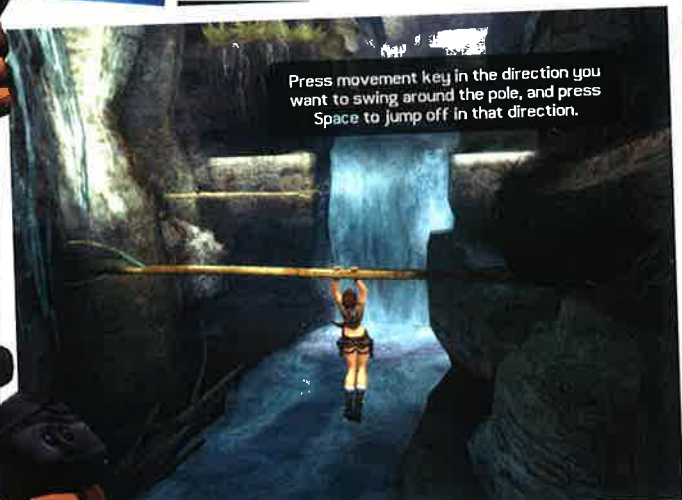
prawdę znakomicie. Szkoda tylko, że nie zrezygnowano ze zdecydowanie przerośniętych drugorzędnych cech płciowych. Również w talii bohaterka jest niezwykle wąska, a dyskusja redakcyjna, czy aby uzyskać taką figurę, musiała sobie wyciąć po dwa żebra z każdej strony, nie zakończyła się satysfakcjonującym wynikiem. (Ja tam uważam, że to, co sobie wycięła w talii, umieszczono w biuście – Smg.) Niemniej ogólnie wygląda jak ziszczanie marzeń nie tylko programisty, który kobiety liczy w gigabajtach, ale i zwykłego faceta. O ile oczywiście nie przeszkadza mu charakterek Lary.

Make up

Grafika najnowszego Tomb Raidera wzbudziła w redakcji mieszane uczucia. Mnie się bardzo podobała, choć niektórzy twierdzili, że jest jednak nieco spóźniona w stosunku do tego, co dziś możemy zobaczyć w innych grach. Dlatego też tutaj daję grze „zaledwie” ósemkę. Nie uniknięto rów-



To nieco brutalna metoda hackingu, ale działa.



Press movement key in the direction you want to swing around the pole, and press Space to jump off in that direction.

Lara dba o rozwój fizyczny i nawet w czasie wypraw nie zaniedbuje „pompowania” bicepsów.

OCENA

9

GRYwalność 9
VIDEO 8
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- doskonale zbalansowanie akcji, platformówki i gry logicznej
- idealnie wyważony poziom trudności
- wiele małych, a cieszących elementów
- dynamika rozgrywki
- suknia wieczorowa Lary

● drobne usterki
● za krótka

Niech policzę... jedna... dwie... OK, są obie. Gotowa do akcji!



» To nie jest samolot, tylko samospad, psiekrew. Chodź!

znów elementy otoczenia są dla gry całkowicie pod tym względem przezrocyste.

Bardzo duży plus za to należy się koderom za działanie gry. Ta podczas kilku intensywnych godzin (na ukończenie TRL potrzebowałem 8,5 godziny) nie zawiesiła się ani razu, w żadnym momencie nie miałem z nią jakichkolwiek problemów. Przeciwnie – perfekcyjnie działa! Alt+TAB, bez kłopotu można było też błyskawicznie wyłączyć grę poprzez dwukrotne naciśnięcie Alt+F4. Bardzo duża możliwość skalowania grafiki sprawia również, że TRL uruchamia się i działa całkiem względnie (choć oczywiście nie wygląda wtedy zbyt imponująco), nawet na komputerach sprzed czterech lat (jako minimum podawany jest GeForce 3).

niez „firmowego” błędu serii, czyli wnikania postaci w podłogi i elementy otoczenia. Nie jest to ani uciążliwe, ani szczególnie rzucające się w oczy, ale gwoździ upierdliwości należy to odnotować. Niekiedy też zabawne rzeczy dzieją się z cieniem Lary. Ten wygląda całkiem nieźle, ale czasem pojawia się w miejscach, w których zdecydowanie nie powinno go być. Tu grze brakuje nieco szlif, bo miejsca, w których są źródła światła, nie zawsze są punktem odniesienia dla cieni. Poza tym –

Czy więc ta gra ma jakieś większe wady? Nie. Serio – choć zdarzają się gdzieś tam drobne usterki (wśród których najbardziej irytujące jest to, że Lara nie reaguje błyskawicznie na polecenia. To jednak przeszkadzało mi tylko podczas dwóch pojedynków z bossami, które i tak nie trwały zbyt długo), mało realistyczne animacje i niewielkie błędy – od Tomb Raidera: Legend po prostu nie można się oderwać. Tak naprawdę jedyny problem związany z tą grą jest taki, że kończyć się zdecydowanie zbyt szybko – chciałoby się, by przygoda trwała jak najdłużej. Na szczęście zakończenie nie pozostawia cienia wątpliwości: sequel jest w drodze i chyba tylko jakiś kataklizm mógłby spowodować, by się nie pojawił. Dalej tak, Lar! I do zobaczenia za rok. [CDA]

OKIEM CAMPARIEGO

Nareszcie można powiedzieć z czystym sumieniem, że ostatnim naprawdę dobrym TR-em była nie druga część, ale... siódma! Przy całym optymizmie i głębokiej wierze w umiejętności chłopaków z Crystal Dynamics nie spodziewałem się tak grywalnej produkcji, naszpikowanej różnicowanymi lokacjami oraz wymyślnymi zagadkami.

Na osobną pochwałę zasługują sprytnie pomyślane ekwipunek i ekspresowy czas ładowania plansz. Do tego pierwszego trudno przywyknąć i jego sprawna obsługa przychodzi po pierwszej godzinie gry. Wówczas docenia się jego zalety (na dłuższą metę duża wygoda). Natomiast czas ładowania jest chwilami tak szybki, że... nie

pozwała przeczytać wypisanych na ekranie celów misji. :) Wśród wad nowego TR-a wymienilibym dosłownie garść: słabą interaktywność napotykanymi obiektami (kuloodporne środowisko), trochę zagmatwany system zapisywania gry (czasem ręczne save'y i te automatyczne gryzą się ze sobą), fajtłapowatych wrogów i ich znikające ciała, obrzydliwie uproszczone misje na motorze czy toporne mimo wszystko pływanie (Ale Lara Croft w wersji „miss mokrego podkoszulka” wygląda nader... ciekawie.)

W sumie: jest w co pograć i mimo wielu nadużyć, także scenariuszowych, Legenda dostarcza rozrywki na wysokim poziomie

CZARNYM OKIEM IWANA

Nowy Tomb Raider wraca do korzeni, nawiązuje do charakteru i klimatu gry, jaki pamiętamy z „jedynki” i „dwójki”. Chodzi między innymi o wygląd Lary, której zdjęto z klaty dwa wielkie melony i w ich miejsce umieszczono coś bardziej pasującego do jej szczupłej sylwetki i proporcji cyfrowego ciała. Dzięki temu, że podwojono liczbę poligonów i popracowano nad fizyką ruchu, Lara wydaje się ładniejsza, bardziej, eee, gibka. Teraz znowu jest kobietą, a kiedy woda spływa po jej ramionach... aż chce się grać!

OK, niech będzie, że nowy Tomb Raider to przede

wszystkim ciekawe misje, interesujące tła i lokacje, niezła oprawa dźwiękowa itd. Ale jak już skończycie podziwiać wspaniały las w Ghanie albo mroczne doliny w Nepalu, jeszcze raz spojrzcie, jak Lara kołysze się na łańcuchach, jak pływa w krystalicznej wodzie, z gracją rozstrzeluje przeciwników. :) A potem możecie ucciwie przyznać, że Tomb Raider to przede wszystkim fenomen, który zwie się Lara Croft. A kiedy nikt nie widzi, zajrzyjcie do Croft Mansion, otwórzcie szafę i przyimirzcie wszystkie 20 nowych ubrańek Lary!

THE ABSOLUTE IN MAINSTREAM PERFORMANCE



X1800 GTO PCE



X800 GTO PCE



X800 GTO AGP



X1600 PRO AGP



GRAPHICS BY



www.sapphire-tech.com

PRODUCENT: MIDWAY
DYSTRYBUTOR: MIDWAY

HTTP://LARUSHGAME.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | UN-PIMP DA AUTO!

Galeria kraks

Kraksy to najbardziej efektowny element oprawy graficznej gry L.A. Rush. Nie wierzysz? Zobacz sami!



L.A. RUSH

Zapoczątkowana przez film „Szybcy i wściekli” ogólnoświatowa popularność samochodowego moddingu i nielegalnych ulicznych wyścigów trwa nadal – również w grach komputerowych. L.A. Rush to najnowsza, firmowana przez Midway, ścigałka z charakterem. Jak prezentuje się w porównaniu z konkurencją?



L.A. Rush to produkcja, która już na starcie ma co najmniej dwa potencjalnie spore atuty. Oficjalnie wykorzystuje licencję serwisu samochodowego West Coast Customs znanego z emitowanego przez MTV programu Pimp My Ride. To raz. Dwa: kontynuuje serię klasycznych ścigalek sprzed lat, z których najbardziej znana nosiła tytuł San Francisco Rush. Tak naprawdę jednak elementy te w żaden sposób nie wpływają na jakość rozrywki.

Trikz, czyli Trickz

To ostatnio modne, by dodawać do samochodówek fabułę napędzającą akcję – nie mogło jej zabraknąć także w L.A. Rush. Bohaterem tej gry jest Trikz (lub Trickz – po przejrzaniu strony WWW i pudełka widać wyraźnie, że twórcy mieli kłopot z wybraniem jednej, właściwiej pisowni...), białas z eks-

trawagancką fryzurką, który zdaje się najlepszym, najbardziej popularnym kierowcą w rozgrywanych w Los Angeles nielegalnych wyścigach. W ramach przygotowań do nowego sezonu rajdowego nasz bohater wyrusza na dwa tygodnie urlopu tylko po to, by po powrocie zmierzyć się z zupełnie nieoczekiwanym problemem – garaż, który przed wyjazdem zastawiony był tłustymi furami, świeci pustkami. Ktoś zwinął odpicowane bolidy – najprawdopodobniej Lidell Rey, czarnoskóry goguś z dużymi pieniędzmi, za które bawi się w promotora ulicznych raj-

przemieszczać i w której czeka na niego kilkadziesiąt różnych wyścigów.

Niektóre z nich posuwają fabułę do przodu, udział w nich wiąże się jednak z dużym wpisowym. Inne pozwalają zdobyć pieniądze, które można przeznaczyć na start. Jeszcze inne umożliwiają odzyskanie skradzionych fur – a im lepsze auto, tym łatwiej wygrać w każdym z wyścigów. Większość z nich to jazda z punktu A do punktu B lub jazda po okrążeniach wyznaczonych przez punkty kontrolne rozrzucone w różnych miejscach miasta.

Tak zrealizowanych kraks jeszcze w żadnej innej samochodówce na PC nie widziałem.

dów. Łatwo się domyślić, jakie zadanie stoi przed Trikzem – musi odzyskać swoje maszyny i odegrać się na Reyu.

To mamy w standardzie

Zadanie ma ułatwione – Lidell, w ramach dowcipnego przyczeka w nos, zostawił mu na pociechę jedno stare auto, na którym Trikz zaczynał swoją karierę. Teraz musi za jego kółkiem ponownie wdrapać się na szczyt. Tu większych nowinek nie ma – bohater zostaje rzucony w sam środek wielkiej, rozległej, realistycznie odwzorowanej repliki Los Angeles, po której można się swobodnie

Nieco inaczej wyglądają te wyścigi, w których odzyskujesz auta ze swojej kolekcji – tutaj zaczynasz w punkcie A w jednej z ukradzionych fur, a twoim zadaniem jest dojechanie do najbliższej „dziupli” i ucieczka przed kilkoma wielkimi dziupami, które próbują zepchnąć cię z drogi. Gdy uda im się ciebie zatrzymać lub doprowadzić do całkowitego zniszczenia wozu, jazdę trzeba powtórzyć. W tym rodzaju wyścigów warto jeździć bezkolizyjnie, bowiem po dotarciu do mety (bezpiecznego garażu) oceniany jest stopień zniszczenia samochodu, a za jego naprawę trzeba niestety zapłacić.



A może tak
zastrzymać się
na piwo?

szybko, na dodatek są lekkie i bardziej podatne na ruchy kierownicą (niezależnie od wybranego rodzaju sterowania) niż działanie hamulca. Cholerycy będą jednak narzekać, bo taki model jazdy zwiększa liczbę wypadków, a animacji kraksy nie da się przerwać. Nawet jeśli wyglądają one bardzo efektownie, w pewnym momencie zaczynają denerwować.

Mam też pewne zastrzeżenia do systemu wskazówek pokazujących drogę do kolejnego punktu kontrolnego w trakcie wyścigu. O ile podczas normalnej jazdy można skorzystać z GPS-a, który dokładnie wytycza trasę do wskazanego punktu, tak podczas wyścigów polegać można jedynie na minimapie (obejmuje bardzo mały obszar, nie większy niż 2-3 przecznice dalej) i widocznych na ekranie strzałkach, których wskazania są często niejednoznaczne.

L.A. Rush jak Golf

Różnego rodzaju niedoróbek L.A. Rush ma zresztą jeszcze trochę – być może są one wynikiem konwersji

gry z konsol na PC, ale żadne to wytłumaczenie, skoro przeskakują w zabawie. Nicco za cicho odtwarzane są kwestie mówione, które giną w hałasie silnika (grzebanie w opcjach nie pomaga), na jednym z testowych PC-tów gra nie wyświetlała napisów w menu, zaś na wszystkich konfiguracjach, po włączeniu maksymalnych detali, jezdni odbijała światła samochodów i fasady budynków jak... lustrzana tafla (co całkowicie uniemożliwiało jazdę). Jeśli jednak skończyłeś już Most Wanted i chcesz po prostu pojeździć w dobrej, zręcznościowej ścigalce, która nie musi stać się grą twojego życia, L.A. Rush zasługuje na miejsce na twoim dysku twardym. Ta gra to taki Golf – wyścigu nie wygra, ale nie wstyd podjechać nim na linię startu. **[GDA]**

Odpicowane kraksy

Bezkolizyjna jazda to zresztą rzecz pożądana we wszystkich ścigalkach, jednak w L.A. Rush co najmniej kilka razy zdarzało mi się celowo taranować przejeżdżające obok auta. Dlaczego? Tak zrealizowanych kraks jeszcze w żadnej innej samochodówce na PC nie widziałem. W momencie większego zdzierzenia – zazwyczaj w przypadku „czołówek” – kamera natychmiast ustawia się w „filmowy” sposób (akcja zwalnia), by ze szczegółami pokazać wyginające się karoserie, fruwające elementy konstrukcyjne, eksplodujące szyby. Ten element gry można było dopracować jeszcze lepiej (widoczny w samochodzie Trix nie zachowuje się właściwie – tzn. nie łapie sobie kręgosłupa i nie traci głowy, tym bardziej nie tryska też fontannami krwi), ale i tak zderzenia ogląda się z perwersyjną przyjemnością.

WCC pimpują tury

Wozy w L.A. Rush niszczą się z taką frajdą także dlatego, że gra oferuje skandalicznie mało opcji umożliwiających ich rozbudowę czy tuning. Mechanicy z West Coast Customs wzięli pewnie trochę zielonych za użyczenie pysków, tymczasem element „picowania” aut właściwie w grze nie istnieje. Zamiast – jak w NFS: Most Wanted – samemu

grzebać pod maską, wybierać części i rodzaj malowania, w L.A. Rush jeździ się do jednego z zakładów WCC, by po chwili obserwować, jak z rampy zjeżdża auto stuningowane zgodnie z pomysłem ziomali z Pimp My Ride. Gracz nie ma nic do powiedzenia – dostaje nowy model tego samego samochodu (jest ich łącznie aż 45), ze zmienionym wyglądem i nieco lepszymi parametrami jezdny. Trudno zrozumieć, dlaczego twórcy zdecydowali się na takie posunięcie, skoro większość konkurencyjnych tytułów umożliwia samodzielne decydowanie o rodzaju tuningu.

Mini minimapa

To, co w L.A. Rush może się podobać, to model jazdy – bardzo zręcznościowy i widowiskowy. Autka jeżdżą w tej grze



PODSUMOWANIE

- + kraksy
- + realistycznie odwzorowane Los Angeles
- + zręcznościowy, szybki model jazdy
- + porządna hiphopowa ścieżka dźwiękowa
- nie ma możliwości samodzielnego tuningowania samochodów
- wąta fabuła
- drobne niedoróbki

PRODUCENT: EIDOS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.CHAMPIONSHIPMANAGER.CO.UK

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 4 MB

DVD
05/2006

ELD | WENEZUELSKA TELENOWELA

CHAMPIONSHIP Manager 2006™

Telewizja wenezuelska przedstawia telenowelę Championship Manager. Odcinek 2006. W rolach głównych Lehinio i Mario Cat-chineiro. W pozostałych rolach Eidos, Sports Interactive, Dornaldin-ho. Scenariusz i reżyseria – Beautiful Game Studios.

Mądry Angol po szkodzie...

Po wydaniu demo CM 2006 na BGS i Eidos posypały się gromy w związku z mało czytelnym i zupełnie niezrozumiałym dla fanów serii interfejsem. Dlatego już w połowie kwietnia ogłoszono, że wydzie patch z jego poprawioną wersją, przypominającą starego CM i Football Managera.

W poprzednich odcinkach

Miejsce: Anglia, siedziba Eidos. Czas: kilka tygodni po premierze Championship Managera 4. Postacie: Eidos i Sports Interactive. Ten drugi wchodzi energicznie do gabinetu.

Sports Interactive: Szefie, musimy pogadać.

Eidos: Strzelaj, comrado, por favor!

Sports Interactive: Od dziesięciu lat tworzę najlepsze menedżery piłkarskie na świecie. Sprzedają się w milionach egzemplarzy, seria zarabia dla pana niewiele mniej niż Tomb Raider. W związku z tym żądam podwyżki!

Eidos: Nic z tego, senior.

SI (przewracając groźnie oczyma i strosząc włosy): W takim razie odchodzę, a beze mnie nie będziecie w stanie ciągnąć tej serii!

Eidos: Eidos! Ops, znaczy – adios!

SI: A więc dobrze! Carramba! Przeklinam was, już nigdy nie uda wam się zrobić dobrego menedżera piłkarskiego! Piekło i szatani na was, pendejos!

Eidos: Hasta la vista, bejbi. Damy se radę bez was! Ole!

Scena I

Miejsce: plantacja bananów Lehinio. Czas: 2 tygodnie wcześniej. Postać: Lehinio. Lehinio siedzi w cieniu bananowca i popija tequilę z solą. Spogląda w dal i mówi sam do siebie.

Lehinio: Ach, ten mój Championship Manager. Już wkrótce kolejna odsłona. CM 5 wprawdzie był kichą, ale teraz Eidos zapowiada, że nowy produkt dorówna wcześniejszym częściom. Oby, oby... (klepie po tyłku opasłą niewalnie i każe sobie przynieść kolejnego drinka)



Cała Polska w cieniu Śląska!

Scena II

Miejsce: posiadłość Lehinio. Czas: obecnie. Postacie: Lehinio, Mario Catchineiros. Lehinio siedzi za wielkim biurkiem i patrzy na ekran laptopa. Pojawia się logo Championship Managera 2006. Lehinio patrzy, patrzy, aż w końcu przybitym głosem szepcze...

Lehinio: Co to za syf? Co to za dzikie menu-sy, w których nie można się połapać nawet po kilku godzinach gry. Dlaczego, carramba, przyciski są tak malutkie i rozmieszczone zupełnie bez głowy? Jak gracz przyzwyczajony do CM od lat ponad dziesięć ma sobie poradzić z czymś tak nieintuicyjnym? Dlaczego po wejściu w jakąś opcję mam kłopot z wyjściem z niej? Madre Dios, co to ma być?!

Wchodzi Mario.

Scena III

Miejsce i czas te same, bohaterowie ci sami. Telewizorze są jednak bogatsi o 20-minutową przerwę reklamową (Los Telemarquetos presents...). Mario patrzy na ekran.

Maria: Och, Lehinio, grasz w nowego Championshipa i się nie chwalisz?

Lehinio: Ach, Mario... Wybacz, już więcej nie popełnię tego błędu!

Mario zasiada przed laptopem i wzdycha.

Mario: ...Ależ ta gra jest po polsku!

Lehinio: Tak, ale nie przejmuj się, tłumaczem był zapewne jakiś Hiszpan, więc nie będzie problemów ze zrozumieniem. Sam zobacz, np. „godny polecenia w rozstawianiu pozytywnej aury wśród kolegów” albo „niezbyt lotny piłkarz” czy w końcu „kibice drużyny Ruchu Ch.

prawdopodobnie zmartwią się, że ich drużyna znajduje się po złej stronie łańcucha pokarmowego”. Polak pewnie zgłupieje, ale dla nas to brzmi prosto i zrozumiale, prawda?

Mario: Si, prawie jak nasza lista dialogowa. Myślisz, że ten tłumacz, Hiszpan, zna polski?

Lehinio: Napewno gorzej niż hiszpański, ale chyba nieco lepiej niż serbsko-chorwacki.

Scena IV

(zzzz... przewijanie taśmy)
Dwadzieścia minut później.

Mario (wyłączając laptop): W zasadzie nie widać jakichś większych różnic w porównaniu do Championship Managera 5, poza nowym interfejsem. Znowu AI komputera stoi na słabym poziomie. Nie rozumiem, dlaczego przegrywam trzy mecze z rzędu, po każdym z nich zarząd jest wściekły, a przy podsumowaniu miesięcznym jest szczęśliwy niczym po zdobyciu Mistrzostwa Świata. Ale być może to taka polska mentalność, której my, Latynosi, pojąć nie możemy.

Lehinio: Tak, to bez wątpienia jakaś śród-europejska specyfika. Bo w jakiej innej części świata w biednym kraju będącym piłkarskim zaścianikiem jakiś drugoligowy Śląsk Wrocław ma budżet 25 milionów złotych (czyli około 9 mln \$), a jego piłkarze zarabiają po kilkaset tysięcy miesięcznie. Najlepsi polscy kopacze kosztują zaś po dwa-trzy miliony złotych, więc poświęcając kilkadziesiąt minut na negocjacje, dość szybko z drugoligowego zespołu możemy zrobić dream team.

Mario: Och, Lehinio! Masz absolutną rację, a należy też pamiętać, że kluby sterowane przez komputer wykazują zadziwiającą... obojętność, to znaczy, że transferów jest jak na lekarstwo. To pewnie przez ten ich dziwny klimat. W porównaniu do Football Managera rynek transferowy jest martwy. Z drugiej strony, dzięki temu, że gra wychodzi teraz, czyli pod koniec sezonu piłkarskiego, uwzględniono zimowe transfery. Tylko jaki sens ma wydawanie gry pod koniec sezonu, z niemal rocznym opóźnieniem?

Lehinio: Ale za to kawał dobrej roboty odwalają skaud klubowi. Co tydzień do-



Nawet w drugiej lidze Śląska nigdy się nie wstydę!



stajemy raport z nazwiskami wyróżniających się piłkarzy dopasowanymi do budżetu klubowego i kadry. Skaut również dostarcza informacji o zaletach i wadach kopacza.

Scena V

Miejsce: gdzieś pośród bezkresnego morza kwitnącej bawełny. Postacie: Lehinio oraz Dornaldinho, bliski przyjaciel Lehinio. Obaj jadą stępa na swych czystej krwi arabskich koniach i rozmawiają o tym, o czym zwykle konwersują bogaci plantatorzy wenezuelscy, czyli cenach bawełny i bananów, a także piłce nożnej i Układzie Warszawskim.

Dornaldinho: Mój drogi przyjacielu, powiedz mi coś o nowym Championshipu Manageros.

Lehinio: Kiedy programiści tworzyli tę grę, musieli brać przykład z piłki afrykańskiej. Wyobraź sobie, że jak patrzę na boisko i widzę to, jak biegają moi piłkarze, zastanawiam się, po co ja się bawię opcjami taktycznymi. I tak wygląda to tak, jakby stado słoni uciekało przed lwami. Bramki nie padają z akcji, tylko z błędów obrony. A to obrońcy znajdują się w innej czasoprzestrzeni, a to którzy skłisuje. Czarna rozpacz. A najgorsze jest to, że za każdym razem, gdy ustawiłem zespół z libero, zaraz sypały się czerwone kartki. Czasem nawet trzy.

Dornaldinho: Piekło i szatani! Znowu ci czerwoni! Znowu sabotują? Ja ich w los butos wezmę i na plantację posłę banany sortować!

Lehinio: Och, jakiś ty, Dornaldziu, stanowczy...

Dornaldinho (myśli): Łże jak gris perro płci żeńskiej...

Scena VI

Miejsce: jadalnia w domu Lehinio. Postacie: Lehinio, Mario i Dornaldinho. Lehinio zatapia właśnie zęby w steku z lamy, a Mario popija czerwone wino marki Gleborzut.

Dornaldinho: No dobrze, ale powiedz mi, miły przyjacielu, jak jest z animacjami? Eidos zapowiadał wielkie zmiany na tym polu. Czy jest tak w rzeczywistości?

Lehinio: Tak, są w CM 2006 animacje, ale są one niestety zupełnie nieudane. Wyobraź sobie figurki, niczym gońce szachowe, poruszające się majestatycznie po boisku. Wygląda to nienaturalnie, a do tego mało estetycznie i nieczytelnie. Kiedy patrzymy na animowane kółeczka w Football Managerze, nawet nie czytając opisu sytuacji wiemy, co się tam dzieje. W Championship Managerze niewiele wiadać, a same komentarze są mocno średniawe. Oglądanie spotkań kojarzy się z całodniowym zbieraniem bawełny – taka sama przyjemność. Jeśli dodamy do tego marnie wyglądające – wyposażone w dramatycznie małe i słabo widoczne przyciski – menu, na miejscu Eidos nie chwaliłbym się grafiką Championship Managera 2006.

Scena VII

Miejsce: gabinet Lehinio. Bohater siedzi w Windows, wybiera w Panelu Sterowania opcję usuwania programów i zaczyna kasować z dysku Championship Managera 2006. Wzdycha i zaczyna głośno „myśleć”, jak to w telenoweli.

Lehinio: Ach, gdybym to ja dorwał w swoje ręce tych koleś z BGS... ośwyciłybym i posłałbym do pracy na plantacjach. Jak można w tak ohydny sposób sprofanować dobre imię serii? Wprawdzie Championship Manager 2006 jest trochę mniej zabiegany od CM 5, ale dalej dzieli go od najlepszych (czyli FM 2006 i TCM 2006) całe lata świetlne. Gra wygląda jak zrobiona przez amatorów, którzy przypadkiem stworzyli parodię Football Managera.

ciąg dalszy nastąpi... (NIESTETY!)

PS Wszelkie podobieństwa bohaterów do rzeczywistych postaci są czysto przypadkowe. Dialogi spełniają wszelkie normy telenowelowe. A powyższy tekst powstał jako wyraz rozpacz po tym, jak Eidos zabił najlepszego menedżera poprzedniej dekady. ...Buce! :) [CDR]

WOJNY, BITWY, KAMPANIE

★ ŻOŁNIERZE ★



★★ DOWÓDCY ★★



KLASYKA STRATEGII I SYMULACJI ZA JEDYNE 19,90

www.nicolasgames.pl
<http://lwbk.nicolasgames.pl>

NICOLAS GAMES

© copyright by nicolasgames

PRODUCENT: NUCLEOSYS
DYSTRYBUTOR: GOT GAME ENTERTAINMENT
HTTP://WWW.NUCLEOSYS.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 800 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB



EGM | KLIMATYCZNE, CHOĆ NIE DLA WSZYSTKICH

SCRATCHES

Oto przed nami gra Scratches, co się tłumaczy mniej więcej tak, jak się czyta – „Zgrzyty” lub „Drapanie”. Wyraz należy do onomatopei i od razu sugeruje, że gracz nie będzie miał lekko.



Ludzie na lewo, hobbicy na prawo! Elfy na ekonomię polityczną!



Lordzie Cthulhu, świeże mięsko przysz... znaczy się, ma pan gości!

Poleciłbym ją wyłącznie starym wygom i miłośnikom H.P. Lovecrafta, E.A. Poe'go czy J. S. Le Fanu.

Po uruchomieniu gry natychmiast zostajemy wprowadzeni w jej nastrój – filmik wprowadzający jest szary i niemal bezbarwny. Obserwujemy jakieś stare fotografie, a potem słyszymy narratora, będącego zarazem bohaterem naszej historii, który opowiada o kilku dniach spędzonych w tajemniczym dworku na angielskiej prowincji.

Od razu powiem, że omawiana gra należy do tych, które poleciłbym raczej miłośnikom spiskowej teorii dziejów i H.P. Lovecrafta. Ci, co kochają nieokiełznany humor twórców – a la Monkey Island – niech ją sobie darują: rzecz jest ponura, choć potrafi wciągnąć.

Haunted Manor?

Bohaterem gry jest młody pisarz, Michel Arthate, który za pośrednictwem przyjaciela będącego zarazem przedstawicielem agencji handlu nieruchomościami nabył angielski wiktoriański dworek – Blackwood Manor. Dom ma złą sławę: jego ostatni właściciel zamordował – przypuszczalnie w ataku szaleństwa – swoją żonę, a zaraz potem padł ofiarą ataku serca. Z jakiegoś powodu władze zamknęły sprawę, zadowolając się owym mętłym wytłumaczeniem. Po kilkunastu latach dworek przechodzi w ręce Michaela.

Michael jest pisarzem, który tworzy powieści grozy i postanawia spędzić kilka dni w odosobnieniu. Zamierza skończyć aktualnie pisaną

książkę – i chce się nasycić „gotycką” atmosferą. Wie oczywiście o przeszłości dworku i postanawia podjąć próbę wyjaśnienia tajemnicy śmierci poprzednich właścicieli.

Takie postawienie sprawy zdradza jego silne skłonności samobójcze albo gruboskórność godną hipopotama i nerwy jak postronki, bo atmosfera domu nie należy do najprzyjemniejszych. Na zewnątrz panuje pogoda, przy której mógłby się powiesić Judasz. Samotny, wzniesiony w odległości kilku mil od najbliższych ludzkich siedzib dworek jest zapuszczony, pełny kurzu i zapachu stęchlizny, niemal wszystkie drzwi pozamykano (jednym z głównych zadań gracza będzie szukanie sposobów wejścia do kolejnych pomieszczeń). Te, do których znajdujesz klucze, mają potężnie zardzewiałe zamki. Sytuacja nie należy do takich, w jakich chciałbym spędzić kilka dni – ale Michael jest uparty.

Jednym z głównych problemów, jakim będzie musiał stawić czoła, poza wspomnianymi wcześniej „kluczowymi”, jest brak światła – który nabiera coraz większej wagi w miarę upływu czasu. Perspektywa spędzenia nocy w zagubionym wśród lasów i wrzosowisk dworku pozbawionym elektryczności nie jest tą, która

mogłaby człowieka wpędzić w cieleny zachwyty. No, ale Michael szuka nastroju grozy... „Proście, a będzie wam dane...”.

Sezamie, odkryj się...

Dworek ma wiele tajemnic, które gracz – razem z głównym bohaterem – będzie odkrywał podczas gry. Dowiemy się stopniowo, kim byli poprzedni właściciele posiadłości, skąd się wzięła fascynacja Jamesa Blackwooda dziwnymi przedmiotami afrykańskiej sztuki, poznamy losy i wierzenia tajemniczego afrykańskiego plemienia oraz klątwę, którą przywołał z Afryki nieostrożny etnograf. Odkryjemy też tajemnicę, której nie chciała zbadać policja. I – last, but not least – dowiemy się, skąd się biorą tytułowe osobliwe dźwięki, dobiegające niekiedy z piwnic domu.

Twórcy gry umyśliли sobie, że gracz będzie przygnębiony i przytłoczony jej atmosferą, którą tworzą mroki, tajemnicze hałasy i nader ponura muzyka, jakiej chyba nie zdołałby stworzyć Penderecki w ataku kolki żółciowej. (Jest ona dziełem Agostina Cordesa i muzyków z zespołu o znaczącej nazwie „Cellar of Rats”). I godzi się powiedzieć, że im się to w pełni udało. W pewnej chwili poczułem autentyczny dreszcz zgrozy, kiedy słodka i niewinna melodia dziecięcej zabawki zaczęła się przeradzać

w coś mrocznego i makabrycznie ponurego. Z drugiej strony, mamy do czynienia z **horrorem psychologicznym** – gracz w zasadzie nie powinien się obawiać, że z zaokrętu wyskoczy jakiś potwór, który wyżre w nim otwór. **Niesamowitą atmosferę** tworzą treści odnajdywanych dokumentów, notatek prasowych, starych fotografii, a nie „rezanka”. Z nich wylania się obraz rzeczywistości, w której nic nie jest takie, jak się wydaje. Niektórych tajemnic lepiej nie tykać.

Nastroj grozy i tajemnicy potęguje grafika Alejandro Grazianiego – **wszystko jest wyblakłe, utrzymane w barwach sepii, mętnej zieleni i rozmaitych odcieniach czerni**. Oglądamy dworek, w którym Conan Doyle mógłby bez trudu osadzić akcję „Psa Baskerville’ów”. Ta martwota i bezruch tchną życiem, choć – jakkolwiek paradoksalne mogłoby się wydać to stwierdzenie – jest to życie chore i spalone (czego zresztą należy się spodziewać po porządnie zrobionym horrorze!).

Deszcz szumi, jesienny...

Dodatkowym elementem podkreślającym nastrój gry jest **wszechobecny, choć ledwo słyszalny szum deszczu** – i **znakomicie podane głosy aktorów**. Odtwórca głównej roli, John Bell, gra na nutkach pozornego spokoju osoby opętanej osobiwą manią: za wszelką cenę odkryć **TAJEMNICĘ**. Niełatwo uwierzyć, że współczesny w końcu mieszczuch świadom tego, że w razie potrzeby nikt mu nie przyjdzie z pomocą, z zapalem samotnie wchodzi we wszelkie mroczne dziury położonego na pustkowiu domu... Bell jednak robi to tak, że gotowi jesteśmy uwierzyć w motywy, które nim kierują.

Kontrapunktem jest słyszany od czasu do czasu w słuchawce telefonu „głos rozumu i rozsądku” przyjaciela naszego niestrudzonego badacza, Jerry’ego Cartera. (Ten zresztą niewiele w sumie wnosi do gry – znamy tylko jego głos, którym na początku najczęściej gasi nadzieję Michaela dotyczące np. przyścia elektryka. Nie myśl sobie, Drogi Czytelniku, że tylko polscy fachowcy mają klientów głęboko w – ehem – (!). Jedyne w amerykańskich filmach kawaleria zawsze przybywa z pomocą, choć zwykle w Ostatniej Chwili.) Piszę o tym dlatego, że gracze bardzo wiele obu panom będą zawdzięczać.

Zawężone FPW

Gra należy do typu **First Person View** (ogładasz wszystko oczami głównego bohatera) i **ma budowę węzłową** (przenosisz się z miejsca na miejsce skokami, ale w każdym z „węzłów” możesz się dowolnie rozglądać). Czasowy obszar gry obejmuje trzy dni weekendu, podczas których będziesz penetrował cały dwór: Poruszanie się po dworze i okolicy może sprawić graczowi pewne kłopoty, bo przestrzeń jest dość spora, ale po pewnym czasie znasz już otoczenie na tyle, że dajesz sobie radę bez planu i pomocniczych szkieł.



Tyle zostało z wujka Eda – lew na safari był naprawdę głodny.

Co prawda, jest pewien kłopot – **nie masz aż takiej swobody ruchów, jak byś chciał** (na początku na przykład widzisz przed sobą dworek, ale żeby się do niego dostać, musisz skrócić w prawo wedle brukowanej kamieniami ścieżki).

Twórcy skonstruowali **zagadkę nieliniowo** – niektóre problemy możesz rozwiązywać w dowolnej kolejności. Podczas każdego z trzech kolejnych dni będziesz jednak musiał wykonać pewne czynności. Najlepiej zrobisz, jeżeli będziesz obserwował zegar w holu – jedyny działający w całym dworku – co da ci pewne pojęcie o twoich postępach w grze. Pomocą ci będą również wskazówki, jakich niekiedy udzieli ci Jerry przez telefon. Od ciebie jednak będzie zależało rozwiązanie tajemnicy dworu i wybór drogi, jaką do niego dotrzesz.

I tak, i nie...

Gra jest skonstruowana bardzo logicznie (o ile logiczną można nazwać historię szaleństwa i afrykańskiej kłatwy) – i **gracz będzie musiał nieźle popracować głową**. Miłośnicy dodatkowych smaczków znajdą w niej wiele odniesień do innych gier, filmów i powieści grozy. To plus.

Z drugiej strony... Pierwszą połowę gry spędzisz przeglądając stare papiery, czytając zetłate książki i oglądając wyblakłe fotografie – a wszystkie te czynności wydadzą ci się pozornie bezużyteczne i pozbawione sensu. **Gra rozkręca się powoli i trzeba być naprawdę zawziętym i mocno wyposażonym amatorem gier przygodowych, żeby pokonać pierwszy dzień**. Akcja nabiera pewnego tempa dopiero podczas drugiego. Dla weteranów, którzy wiedzą, że najlepsze dania podaje się na koniec uczty, nie będzie to wielką przeszkodą, ale nowicjuszy w krainie przygód chybą to mocno zniechęci.

Kolejną wadą gry jest to, że **większość zagadek można rozwiązać metodą „klikania wszystkim, co masz, we wszystko, co znajdziesz”**. Pokonanie trzech dni może ci zająć kilkanaście godzin, przy odrobinie szczęścia możesz grę ukończyć w kilka. Skąd to wiem? Otóż to...

Trzy razy facetowi wystarczy

Zastrzeżenia powyższe nie przeszkodziły mi **trzykrotnie przejść grę** – i za każdym razem odnajdywałem w niej nowe szczegóły (syn twierdzi, że przechodziłem ją trzy razy z braku innych gier – rzeczywiście, ostatnio mieliśmy do czynienia z wyjątkową posuchą). Drugi i trzeci raz były już oczywiście znacznie łatwiejsze, ale nie da się ukryć, że miłe (o ile coś takiego da się powiedzieć o grze, której twórcy postanowili napełnić graczy bojaźnią bożą). Jest w tej grze coś takiego, co wciąga – choć poleciłbym ją **wyłącznie starym wygom i miłośnikom H.P. Lovecrafta, E.A. Poe’go czy J. S. Le Fanu**. Inni raczej mogą sobie darować.

Niełatwo jest wystawić ocenę grze – wyjadacze i miłośnicy horrorów z pewnością oceniliby ją inaczej niż nowicjusze. Żeby więc uśrednić... zgódźmy się na **6+**. Fani wspomnianych wyżej panów (i klimatów) mogą dodać punkt, miłośnicy akcji, perfekcyjnej grafiki 3D i dopracowanych animacji – tyle samo mogą odjąć. (I się wypchać.) **ICDAI**

OCENA 6+

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 8
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- znakomita, nastrojowa oprawa dźwiękowa
- niebanalna intryga
- niezła, choć już staroświecka grafika
- nader wolne tempo rozwoju akcji (szczególnie na początku)
- może wpędzić w depresję

NICOLAS
Action



**MAKSIMUM ADRENALINY
ZA MINIMALNĄ CENĄ**

19,99!!!

www.nicolasgames.pl
<http://lna.nicolasgames.pl/>

NICOLAS GAMES

©copyright by nicolasgames



PRODUCENT: SPROING INTERACTIVE MEDIA

DYSTRYBUTOR: EMPIRE INTERACTIVE

WWW.SPROING.COM

WIN 98/ME/2K/XP

PROCESOR: 1 GHz

RAM: 256 MB

GRAFIKA RAM: 32 MB

CZARNY IWAN | JACKASS...

Jacked

Po zapowiedzi i screenach oczekiwałem czegoś w rodzaju MotoGP. Grę uruchowiłem i wrażenie prędkości wcisnęło mnie w fotel. A dopalacz, który w Jacked jest serwowany w kilkunastosekundowych pakietach, wbił oczy głęboko w czaszkę. Woow.

Po chwili oswoiłem się już na tyle z grą, by nie trzymać się kurczowo klawiatury. Jakież było moje zdziwienie, gdy na pierwszym zakręcie, na którym motory niemal ocierały się o siebie, jakiś delikwent... wyciągnął zza pazuchy baseballa i przywalił w mojego ridera. Ten bezwładnie zawisł na kierownicy, na monitorze wykwitł czerwony pasek, który błyskawicznie zmalował do zera, a mój kierowca efektywnie przygrzał w przęślo pobliskiego mostu. I po ptakach – jak to się teraz mówi, z okazji wykrycia ptasiej grypy w hodowli.

Jackass

Jacked to gra zręcznościowa, w której wążek wyścigów ma raczej drugorzędne znaczenie. Przede wszystkim bowiem chodzi o to, aby to inni nie dojechali szczęśliwie i cało do mety. Rywalizacja jest więc mało sportowa. To takie Pride lub K1

w wersji na dwa kółka i silnik 1000 cm sześciennych.

Po uruchomieniu Jacked mamy do wyboru sześciu twarzów, z których wybieramy typa o najbardziej odpychającej fizjonomii lub najbardziej obcistym uniformie. Co kto woli. Swoją drogą, skoro już mamy taką rewę mody skórzanej, panowie ze Sproing Interactive Media mogli dorzucić do menu opcję zmiany stylu i kolorów strojów. Po wyborze motokillera możemy już odpalać wyścig. Początkowo do wyboru jest tylko jeden motor i trasa. Stopniowo, o ile uda się zająć „medalowe pozycje”, będą pojawiać się nowe opcje oraz możliwość rozegrania rajdu na nowym torze. Wszystkich jest w sumie 24. Nie mogę powiedzieć, że trasy jakoś szczególnie mnie urzekły, chociaż są dość różnorodne. Gra bowiem rozgrywa się w USA – zwiedzamy na motorze kolejne stany i miasta od Nowego Jorku aż do Nevady. Trafimy więc do gęsto zabudowanych miast, w których trzeba uważać nie tylko na przeciwników, ale również na ruch uliczny (przy okazji okazało

się, że najczęściej spotykanym pojazdem w Stanach jest osiemnastokółowa ciężarówka). Są też wysokie, nagie góry przecięte głębokimi dolinami. Nie zabraknie zakurzonych, rozległych pustyń. Swoją drogą, widać, że panom ze Sproing Interactive Media nie bardzo chciało się dopracować szczegóły. Niezależnie od tego, czy to Oregon, czy



Motorgeddon? Albo takie Pride lub K1 w wersji na dwa kółka i silnik 1000 cm³.

TIRy z drewnianymi balami gwarantują widowiskową śmierć.



Kalifornia, na poboczu raz po raz spotykałem te same przeszkody, np. w postaci żółtej wywrotki. Żółta wywrotka będzie mi się teraz śnić po nocy. Dobrze, że nie Żółta Łódź Podwodna.

Easy Riders

Motory, które decydują w dużej mierze o tym, czy przeżyjesz rajd, są charakteryzowane przez kilka ważnych parametrów: szybkość, prowadzenie, ciężar i hamowanie. Różnice są spore, bo najszybsze maszyny potrafią wyciągnąć 300 km/h i ta prędkość naprawdę daje już przewagę nad przeciwnikami (o ile nie zwala cię z siodła). Kategorii maszyn jest kilka: 500, 750, 1000 centymetrów. Powyżej 1000 jest jeszcze jedna kategoria, ale żeby osiągnąć potwory z tej grupy, trzeba najpierw przynajmniej trzy razy z rzędu obejrzeć Mad Maxa.

Modeli maszyn nie charakteryzuje jakaś szczególna dbałość o szczegóły. Ze ścigaczami jest o tyle łatwiej, że widzimy jedynie dwa koła i płachty kolorowego plastiku. Dobrze jednak, że są takie podstawowe efekty, jak zauważalna praca zawieszania, kręcenie się koła, balans zawodnika (który potrafi też kopnąć w bok lub strzelić sierpowego z pięści), siwy dym spod kół. No i oczywiście światelko stopu mruga nam przyjaźnie. Jak w domu.

Zachowanie motoru na trasie, poniekąd wymuszone charakterem gry, na pewno dalekie jest od rzeczywistości, no ale nie o to tutaj chodzi. Chłopaki bez problemu skręcają ostro przy 200 km/h na licznikach, walą w bandy lub inne przeszkody stałe czy ruchome. I wychodzą z tego bez szwanku. Ale nie czepiam się, jest OK. Muszę też przyznać, że od czasu do czasu zdarza się, iż któryś konkurent zamienia się w ognistą kulę i już nie wraca do zabawy. Niestety kilkakrotnie przydarzyło się to i mojemu kamikadze.

Trybów zabawy jest w sumie siedem. W survival musimy przeżyć w sytuacji, kiedy pozostali zawodnicy uparli się wykończyć naszego ridera. W Gang Battle trzeba pomóc gangowi zdobyć punkty przeciwko rywalom. W Time-Attack liczy się najlepszy czas okrążenia (co nie oznacza, że przeciwnicy koncentrują się tylko na jeździe). Dla klientów, którzy wolą wykańczać żywych graczy, jest jeszcze multi, w którym dostępne są tryby Race oraz

Gang Battle. Ze wspomnianych wcześniej kilkakrotnie zabawek do wykańczania innych zawodników najpopularniejsze są klasycznie rozwiązania w postaci ląg lub inszej gazurki. Arsenal jednak nie ogranicza się do takich drobiazgów. Są jeszcze np. gorące koktajle Molotowa, shotguny, granaty itd. Nie wiem, dlaczego nie ma cegieł.

Go to hell, angels!

Gra panów ze Sproing Interactive Media ma duży ładunek agresji, co podobno szkodzi młodzieży. Myślę jednak, że przeciętny amerykański film akcji klasy B ma dwa razy więcej przemocy, więc możecie bez obaw siadać do Jacka. Pojawia się tylko jedno istotne pytanie – właściwie to po co? [CDA]

OCENA 5

GRYWALNOŚĆ 4

VIDEO 5

AUDIO 5

PODSUMOWANIE

- sporo tras, dobrze zakreślonych
- park całkiem porządnym maszyn
- dużo trybów zabawy, niezłe multi
- facceci w kolorowych, obcisłych skórach
- nie ma motywów muzycznych z „Brokeback Mountain”
- słabe AI
- przeciętna grafa
- nudzi się po 55. 56 minutach



Dalej jest już tylko strach.



SAMUEL HADIDA
PRZEDSTAWIA

SILENT HILL

REŻYSERIA
CHRISTOPHE GANS

www.monolith.pl



KONAMI

SILENT HILL

FOCUS FEATURES



KINA ZASTYGNĄ W CIEMNOŚCI 26 MAJA



onet.pl



DOSDEDOS

flu d

LAIFSTYLE
tendy / moda / styl życia



HIRO

stopklatke.pl
Interaktywne Serwis Filmowy

AXN

ContoDelfo

Miasto Plusa
www.miastoplusa.pl

PSX





+10

IMPOSSIBLE IS NOTHING



PRODUCENT: SONIC TEAM
DYSTRYBUTOR: SEGA
WWW.BILLY-HATCHER.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

HUT SEDZIMIR | DRÓB SKACZE PO PLATFORM... ACH!

BILLY HATCHER

and the Giant Egg

PC-towe premiery produkcji, które kilkanaście miesięcy wcześniej debiutowały na konsoli Xbox, nikogo już nie dziwią. Jednak pojawienie się przeznaczonej na komputery gry dostępnej wcześniej jedynie na platformie Nintendo GameCube to ciekawostka, która musi przyciągać uwagę.

Trójwymiarowe platformówki na PC to takie dziwne zwierzaki – coś tam się niby ukazuje, ale są to zazwyczaj sporo spóźnione, niskobudżetowe przeróbki konsolowych gier, wydawane tanim kosztem przez dystrybutorów, którzy zwykle nawet nie chwalą się zbyt tymi premierami. W taki sposób dostaliśmy kilka gier o jeżu Sonicu, podobnie ukazał się nadszpiewanie dobry I-Ninja, teraz zaś SEGA wydaje grę Billy Hatcher and the Giant Egg. To jednak premiera nieco inna – jest jedną z dwóch konsolówek, które w tym okresie SEGA chce wprowadzić na rynek (drugą, ale jedyką, która była dotąd exclusivem GameCube'a), i ukaże się na PC. Kto wie, czy to w ogóle nie pierwszy w historii tytuł, który przechodzi taką drogę – z fioletowej „kostki” Nintendo na blaszaki.

Zaskakująco zwykła platformówka

Jak na tak historyczny fakt, Billy Hatcher and the Giant Egg jest grą zaskakująco... zwykłą. To trójwymiarowa platformówka, której bohaterem jest Billy, młody chłopczek z blond grzywką i szerokim uśmiechem. Historijkę, która towarzyszy grze, poznajemy dzięki krótkiemu filmkowi – stado dziwnych wron (źle im z oczu patrzy, to pewnie!) nadlatuje, nie wiadomo

skąd, nad Morning Land, swoimi czarnymi skrzydłami zastaniają niebo i słoneczne promienie. Zapada mrok, który rozproszyć może tylko Billy przebrany w... kostium kogucika. Oczywiście sensu w tym nie ma, ale przypominam, że tę grę wydano pierwotnie na konsolę Nintendo GameCube, a to platforma, która – zdaniem naszego redakcyjnego kolegi Gema – powoduje, że ludzie wydają z siebie dziwne odgłosy. Trochę mimowolnie dostarczyłem mu kilka dowodów na potwierdzenie tej tezy – właśnie grając w Billy'ego Hatchera.

Z jajem

Przebrany za koguta Billy sam z siebie potrafi niewiele, tylko biega i skacze. To za mało, by

» Dziwne, myślałem, że koguty nie potrafią latać...

poradzić sobie z przejściem kolejnych etapów, bo nie dość, że sporo tu trudno dostępnych platform, to jeszcze roi się od przeciwników, tylko z pozoru zabawnych potworków o różnych kształtach i gabarytach. Dużo większe możliwości zyskuje wtedy, gdy złapie jedno z porzucanych szcudra ręką na kolejnych etapach – jajek, które dzięki różnobarwnym wzorkom przypominają pisanki. Billy głównie toczy je przed sobą, ale może też używać ich do skakania na większe wysokości lub rzucać nimi w przeciwników. (Nie dość, że wtedy nie pękają, to jeszcze odbierają energię



Billy vs. Sonic

Billy Hatcher and the Giant Egg to gra zespołu Sonic Team, który zasłynął przede wszystkim produkcjami, których bohaterem był jeź Sonic. Choć to zupełnie nowa gra i nowy bohater, wygląda na to, że programistom z San Francisco trudno całkowicie zapomnieć o swoim ulubieńcu...

► Jaja se robicie?!

Koguci grzebień – Kolce jeża

Billy Hatcher ma na głowie koguci grzebień, który wygląda niemal identycznie jak kolce wystające na grzbiecie Sonica

Obrożce – Pierścienie

Na poziomach porożrzucane są elastyczne obrożce, w które Billy może wskoczyć wraz z jajem, by dostać się na niedostępne inaczej platformy. Przez bardzo podobne pierścienie przeskakuje Sonic w swoich grach.

Toczenie jaja – Wirowanie Sonica

Billy toczy jaja pchając je przed sobą – a czasami toczy się wraz z nimi. Zupełnie tak samo jak zwinęty w kłębek Sonic (na screenie w klasycznym wydaniu z pierwszej części gry na konsolę Sega Genesis!).

przeciwnikom Hatchera.) To nie koniec ich zastosowań. Pokonani przeciwnicy pozostawiają po sobie kapsułki z owocami – po najeżeniu na nie jajem zwiększają się ich gabaryty. Gdy osiągną maksymalną wielkość, można doprowadzić do tego, że z jaja się coś wykluje – gracz wciska wtedy odpowiedź za to klawisz, a Billy krzyczy radośnie „Kok-a-dudl-dl!”. Robi to w sposób na tyle sympatyczny, że wiele razy wykrzykiwałem to razem z nim. Ekhem... (To prawda, a dodawszy, że dwie osoby w redakcji mają komórki z pianiem koguta jako dzwonek, to normalnie jajo można było znieść – Smuggler.)

Prawie jak Pokemon

Wykluwanie jajek dawało mi taką frajdę dlatego, że w większości przypadków z kolorowej pisanki – niczym z jajka z niespodzianką – wypada coś użytecznego. Poza typowymi bonusami, jak dodatkowe życia czy

uzupełnienie energii, w skorupkach można odnaleźć również różne zwierzątki (towarzysz Billy'emu w dalszej części poziomu) oraz kilka rodzajów koguciego grzebienia (zwiększają umiejętności bohatera, np. siłę ataku). Radochę dają zwierzątki – nie dość, że wyglądają nie gorzej od Pokemonów, to jeszcze można wykorzystywać ich specjalne zdolności. Przydają się one w walce oraz w rozwiązywaniu prostych zagadek blokujących dostęp do dalszych części poziomów (np. ważny przycisk otoczony jest słupami ognia, które gasi wodny zwierzątko o słodkim imieniu Clippen). Dzięki jajom i ukrytym w nich bonusom Billy Hatcher and the Giant Egg wyróżnia się spośród innych podobnych gier – raczej na korzyść, choć nie bez pewnych obiektywnych.

Nie daj się wyrolować

Rolowanie jajek ciekawie wygląda, wzbogaca rozgrywkę, ale i sprawia dodatkowe kłopoty, z którymi programiści z Sonic Team nie poradzili sobie w 100%. Najbardziej denerwujące są skoki – Billy podskakuje razem z toczonym jajem, ale może się od niego „odczepić”, jeśli niedokładnie wylądował na platformie. Pół biedy, gdy na bezpiecznym gruncie stoi Billy, a jajo znajduje się poza krawędzią – wtedy trzeba po prostu znaleźć nową pisankę, i po kłopotach. Gorzej, gdy na platformie wylądowało jajo, a Billy zostanie w powietrzu – wtedy bohater spada, często do zabójczej lawy czy wody.

Zdarza się, że rzucając jajem nie do końca widziysz, gdzie ono poleci (bo kamera nie zdążyła się obrócić), a wtedy często ląduje w miejscu, w którym je traciysz. By zostawić jajo, należy się cofnąć w kierunku dokładnie przeciwnym do tego, w który patrzy Billy – w efekcie w ferworze akcji albo nie możesz się od jaja odkleić, kiedy tego potrzebujesz, albo przeciwnie – zostawiasz je, choć tego nie chcesz. Ciekawa

mechanika gry nie została dopracowana, co – obok kamery w niektórych miejscach niereagującej na próby obracania – stanowi największy minus tej gry.

Kolorowy świat

Sześć światów po pięć poziomów, na jakie podzielony jest Billy Hatcher and the Giant Egg, to kolorowe, bajkowe lokacje – równie

Porządna platformówka rodem z konsoli GC, ale w sumie bez rewelacji.

barwni są przeciwnicy, na głowy których Billy z jajem wskakuje. Widać jednak, że to gra na dość słabą już dzisiaj konsolę, która ukazała się po raz pierwszy trzy lata temu. Jest dość ładnie, ale bez technicznych delikcji. Konwersja jest więc dość udana, choć i tutaj można mieć drobne zastrzeżenia – obraz odświeża się czasem na tyle wolno, że można to zauważyć. Dźwięki, jakie towarzyszą rozgrywce, fajne są inspirowane kogucimi okrzykami, jakie wydaje Billy. Wiadomo – z nowymi PC-towymi produkcjami ta gra konkurować nie może i twórcy konwersji nawet nie starali się udawać, że jest inaczej.

Czekając na R4

Przeniesiony z GameCube'a Billy Hatcher to porządna platformówka, na którą tym bardziej warto zwrócić uwagę, że przynajmniej do czasu premiery Raymana 4 to chyba największa premiera w tym gatunku na blaski. Szkoda tylko, że produkcja studia Sonic raczej zostanie jedyną konwersją z NGC na PC – architektura obu platform jest odmienna, a tytuły na tyle dobre, by warto było pokonać związane z „przenosinami” trudności, są własnością koncernu Nintendo, który niemal na pewno ani się tym nie zajmie, ani nie pozwoli na to nikomu innemu. [CDA]

OCENA **6+**

GRYwalność 7
VIDEO 6
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- 1 bardzo porządna platformówka...
- 2 ...z ciekawymi pomysłami...
- 3 ...zrobiona przez specjalistów...

- 4 ...którzy niestety nie dopracowali kilku mechanizmów rozgrywki i pracy kamery

PRODUCENT: DEEP SILVER
 DYSTRYBUTOR: TOPWARE INTERACTIVE
 CENA: 49 ZŁ
 HTTP://NEUROHUNTER.TOPWARE.PL

WIN 2K/XP
 PROCESOR: 1 GHZ
 RAM: 512 MB
 GRAFIKA RAM: 64 MB

CORMAC | "PRAWIE" JAK DEUS EX



Tak to już bywa z bliźniakami, że jeden chowa się w cieniu.

Brother Duncan

neuro hunter

Cyberpunkowy erpeg z widokiem z pierwszej osoby. Jaki tytuł od razu przychodzi na myśl? To teraz zapomnijcie o Deus Eksie, bo Neuro Hunter jest za cienki w uszach, by wytrzymać takie porównania.

Nasze alter ego w grze ma oryginalną ksywkę Hunter i jest specem od zabezpieczeń komputerowych. Otrzymuje od Korporacji wielce podejrzaną zlecenie, które kończy się sporą eksplozją i przebudzeniem w systemie podziemnych jaskiń i tuneli. Tuneli, w których osiedliły się kolonie górników, przestępców oraz biologów odciętych od świata zewnętrznego. Hunterowi nie uśmiecha się spędzenie reszty życia w takim miejscu – pragnie znaleźć windę, która podobno prowadzi na powierzchnię. Cień nadziei daje mu Korporacja, która przez krótkofalówkę komunikuje mu, że może liczyć na jej pomoc, jeśli przyczyni się do obalenia trzęsące-



Gra w piłkę a la Neuro Hunter.

Gra bez jaj i iskiereki – płaska, bezbarwna, pozbawiona klimatu i jakiegokolwiek głębi.

go całym podziemnym światkiem Hackera, który przejął system bezpieczeństwa, kontroluje tam wszystko i wszystkich. Burza okłasków dla scenarzysty i jego magnum opus.

Perksy wyszły

Jak na grę cRPG przystało, Huntera opisano zestawem współczynników (siedmiu), które odzwierciedlają jego cechy psychofizyczne

i umiejętność radzenia sobie z różnymi czynnościami – walką, kradzieżą, infiltrowaniem terminali, otwieraniem zamków cyfrowych czy składaniem ze zbieranego złomu i drobiazgów przydatnego sprzętu. Rozwój postaci odbywa się standardowo – tłuczemy napotkane mutanty i wykonujemy questy, a za zdobyte doświadczenie podnosimy poziomy cech/umiejętności. **Mechanika erpegowa jest tu bardzo prosta** – miłośnicy skomplikowanych drzewek rozwoju, specjalizacji i perksów będą zawiedzeni.

Nie mogło oczywiście zabraknąć w cyberpunkowej grze implantów. Nie spodziewajcie się jednak niczego ciekawego. **Mamy tu generalnie dwa ich rodzaje** – podnoszące o jeden

poziom którąś z cech/umiejętności oraz takie, które jedną cechę podnoszą, a inną obniżają. **Wszczępy można sobie samemu podpinać, zdejmować i wymieniać** wedle uznania i aktualnej potrzeby niczym zwykły ekwipunek, co jest – według mnie – kiepskim pomysłem.

Zrób se sam

Przeglądając terminale, korzystając ze znalezionych dysków oraz wykradając dane postaciom niezależnym Hunter może uzyskać w sumie 30 schematów i przepisów pozwalających na składanie przydatnego sprzętu lub przygotowywanie pożywienia. W większości przypadków przedmioty można oczywiście zwyczajnie zakupić. **Problem braku pieniędzy w Neuro**

Oprawa nijak nie przystaje do obecnych standardów.

Hunterze właściwie nie występuje – wystarczy nauczyć się kraść, by płacić tylko za naprawy. Nawet jeśli ta sama postać przyłapie nas na pięciu nieudanych próbach „pożyczenia” ekwipunku, nic nie stoi na przeszkodzie, by próbować kolejne pięć razy. Co najwyżej znowu usłyszymy coś w stylu „Nigdy więcej tego nie próbuj!”, z rzadka zaś trzeba będzie zwiewać przed droidami.

Handlarze bez szemrania odkupują sprzęt, który właśnie im gwizdnęliśmy. Ukradniesz cielowi ten sam pancerz 15 razy i 15 razy mu go sprzedasz. Unijne normy głupoty przekroczone. Nie ma tu interakcji z postaciami, takiej jak w Gothicu, a doskonałe dialogi z KotORa (to nomen omen) zupełnie inna, odległa galaktyka.

W realu i cyber

Czysto zręcznościowa walka z maskarami nie podnosi zbyt wysokiego poziomu adrenaliny (jeśli już, to ciśnienie). Do dyspozycji mamy zarówno broń do walki wręcz (noże, rurę, piłę tarczową itp.), jak i dystansowe (kusza, strzelba itp.). Starcia bywają trudne, jeśli przeciwników jest wielu. Inteligencja potworów jest jednak bardzo niska. Z jednej strony może i trudno wymagać wyszukanej taktyki walki od zmutowanego zuka, z drugiej zaś niektóre bestie są tak powolne i głupie, że walka z nimi wygląda wręcz komicznie, a nawet robi ci się ich żal...

Ciekawym urozmaicheniem rozgrywki są cyberbitwy. Aby złamać zabezpieczenie ważnych terminali, trzeba wygrać taktyczną mi-

nigierkę, w której mamy planszę, pionki-jednostki (nasze oraz przeciwnika) i co najmniej jeden procesor, do którego musi dotrzeć cała i zdrowa główna jednostka gracza. Zasady są bardzo proste, ale już same bitwy, zwłaszcza te późniejsze – niekoniecznie. Wymagają nieco pomysłu.

No bez jaj...

Oprawa audiowizualna gry nijak nie przystaje do obecnych standardów. Muzyka jest po prostu tragiczna. To... coś, co sobie niemiłosiernie buczy w tle, nadaje się tylko i wyłącznie do wyciszenia. Efekty dźwiękowe są nędzne. Dla przykładu – w jaki element otoczenia byśmy nie przywalili metalową rurą, usłyszymy to samo głuche lupnięcie.

Grafika to chyba jedyny element, który można w NH porównać do pierwszego Deusa, co oczywiście niekoniecznie jest dziś komplementem. Silnik jest prymitywny, nie zapewnia żadnych wodotrysków, nie pozwala też niszczyć otoczenia. Jaskinie są bardzo monotonne i puste. Podłogi wszędzie jest idealnie płaskie niczym wyłożone płytkami – widać, potwory lubią pętać po równym. Te ostatnie wykonano zresztą kiepsko – modele są zwyczajnie słabe i do cna plastikowe. Dość sztucznie wyglądają też ludzie, ale już o niebo lepiej, nie licząc dziwnie nieproporcjonalnych dłoni.

Niestety postaciom zdarza się wnikać w ścianę czy obiekt. Ciekawostka – w grze wystę-



puje zabawny błąd, który sprawia, że NPC-e potrafią się mnożyć. Raz udało mi się w jednym niedużym pomieszczeniu spotkać trzy egzemplarze tego samego gostka.

Kiedy ostatnio ponownie grałem w Gothica, trudno mi się było od niego oderwać. „Dzisiaj dzień bez Kolonii Górniczej – mam przeciw robotę”, mówiłem sobie, ale wszystkie takie testy siły woli spełzały na niczym. Bezbarwnego Huntera i jego poszukiwania windy miałem natomiast gdzieś, nie trzymało mnie przy NH nic prócz obowiązku. To jest po prostu gra bez jaj i iskierki – płaska, bezbarwna, pozbawiona klimatu i jakiegokolwiek głębi. [GDAL]

OCENA

4

GRYwalność: 5
VIDEO: 4
AUDIO: 3

PODSUMOWANIE

- + możliwość konstruowania przedmiotów
- + cyberbitwy fajnym urozmaicheniem
- tragiczna muzyka i efekty
- leciwa grafika
- niska interakcja z postaciami
- potencjał cyberpunku niewykorzystany
- mało emocjonujące walki



APOLLO
multimedia



SPECJALNY ZESTAW DLA GRACZY AM-3000 Fighter

Zestaw polecany do gry
**COMMANDOS
STRIKE FORCE**
firmy CENEGA Poland



- * specjalna wodoszczelna i wzmocniona konstrukcja
- * klawiatura z oznaczeniem najważniejszych przycisków w grach
- * mysz optyczna z wysokiej klasy sensorem optycznym 800 CPI

Commandos Strike Force © 2006 Pyro Studios SL. Wydane przez Eidos Interactive Ltd. Commandos i Commandos Strike Force są znakami towarowymi Pyro Studios SL. Eidos i logo Eidos są znakami towarowymi SCI Entertainment Group plc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.

www.apollomultimedia.pl

PRODUCENT: ATARI/EUGEN SYSTEMS

DYSTRYBUTOR: SEVEN STARS

WWW.ATARI.COM/ACTOFWAR

WIN 2K/XP

PROCESOR: 1,5 GHz

RAM: 256 MB

GRAFIKA RAM: 32 MB Z OBSŁUGĄ PIXEL SHADER

PEPIN KROOTKI | JESZCZE WIĘCEJ ACT OF WAR

ACT of WAR

HIGH TREASON

O tak, z fabularnego punktu widzenia AoW był bez dwóch zdań niemiłosierną szmirą, natomiast wykonanie techniczne nieodparcie kojarzyło się z kinem akcji klasy „B” – krzykliwym, naiwnym i nadmiernie efekciarskim. Z drugiej strony, gra była kolorowa, ładna i wciągająca; nie została żadnym wielkim przebojem, aliści była po prostu dobra.

Mechanice rozgrywki niewiele można było zarzucić, zaś garść niekonwencjonalnych rozwiązań (np. możliwość brania jeńców i zdobywania w ten sposób gotówki) dodawała jej pewnej świeżości. Wszystko to po prostu powodowało, że po kilku nocach młocenia bez pamięci dopiero napisy końcowe wyrwały gracza z amoku. Zadawał sobie wtedy pytanie: czemu ja się tym właściwie katowałem?

Idzie człowiek przez pustynię, widzi oazę... W tym musiał być jakiś haczyk.



New Acts of War

Trudno na nie odpowiedzieć, ale skoro na biurku leży dodatek z nowymi misjami do Act of War, to dalej – hulaj dusza, piekła nie ma! To nic, że grafika spowszedniała i nie budzi już takich emocji. W kwestii oprawy filmowej również spuszczone z tonu i najwyraźniej porzucono ambicje stworzenia pełno-

Act of War: Direct Action dostarczał swego rodzaju perwersyjnej przyjemności, jaką sprawia oglądanie filmów z Chuckiem Norrisem albo napawanie się widokiem faceta odzianego w gumowy kostium jaszczurki i przewracającego kartonowe drapacze chmur.



metrażowego przeboju, który spocznie na półce osiedlowej wypożyczalni kasety wideo pomiędzy „Delta Force XVII” a „Żelaznym Orłem IV”. Darowano więc sobie sceny z udziałem prawdziwych aktorów i dziesiątek statystów, całość prezentuje się zauważalnie skromniej od wersji podsta-

Kopniemy z półobrotu

Kopanie rozpoczynamy na dachach wieżowców Manhattanu, gdzie pojedynczo i stadnie występują terroryści trudniący się porwaniem senatorów (a jakże!). Kierujemy drużyną komandosów i oczyszczamy teren z Niemilców, co okazuje się zadaniem wielce niewdzięcz-

Jak na dodatek – całkiem sporo misji (około 30 „rozdziałów”).

wowej. Tylko scenarzysta ponownie wzniósł się na wyżyny inwencji (mam na myśli te najwyższe z najwyższych, wysoko ponad poziomem chmur), dzięki czemu udaremniamy plany zniszczenia świata przez niegodziwców, w których ręce wpadł zabójczy wirus (liczności, trzymajcie mnie!!!).

Zaraza ta, chociaż wykradziona z hipertajnych laboratoriów wojskowych, uśmierca na razie tylko zwierzątka (a to pech...), toteż złoćnicy muszą polecieć w kosmos, aby ją przystosować na potrzeby unicestwiania ludzkości. Zanim więc dotrą na orbitę, mamy trochę czasu, aby namieszać psu bratom w szykach, pokrzyżować ich plany i zbić ich z pantafleku (niepotrzebne skreślić). Czyli... jak mawiają piloci myśliwców: „skopmy im tyłki!”.

nym, gdyż: a) śmigłowce dowożą na pole walki wciąż nowych wrogów, b) dachy skonstruowano tak, że tworzą dość liniowy labirynt pozostawiający dowódcy niewielki wybór:

W dalszej części gry wcale nie jest lepiej, bowiem rozległe i urozmaicone mapy (jedna z bitew rozgrywa się na luksusowym polu golfowym!) stwarzają jedynie pozory swobody. Kilka razy postanowiłem zboczyć z utartej ścieżki i pokombinować, zamiast zastosować najbardziej oczywiste rozwiązanie. Zazwyczaj kończyło się to niefortunnie, np. gdy zniszczyłem kilka śmigłowców ukrytych na leśnym łądowisku, pod koniec misji otrzymałem rozkaz wsadzenia głównego bohatera do jednej z tych nieistniejących już przecież maszyn. Żeby zaspokoić widzimisię autora scenariusza, musiałem więc rozpoczynać misję od początku.

Pograć można... ale czy trzeba?



W tym po lewej kryje się Osama!



Znaleźliśmy! Dom wschodzącego słońca.



W oazie chłopaki miały wodę ognistą!



Powtórka z rozgrywki

Taka powtórka z rozrywki jest wyjątkowo frustrująca w misjach „przygodowych”, w których miał budować bazę i produkować tuziny jednostek, komendujemy skromnym oddziałem do zadań specjalnych. W każdym RTS-ie zdarzają się takie zadania i nie wiem jak wy, ale ja dostaję od nich gęsiej skórki. Po godzinach skradania się, nieskończonych podchodach (zastanawialiście się kiedyś, dlaczego nikt nie zauważa grupki Rambo czołgających się przez środek pasa startowego??), eliminowaniu wartowników i omijaniu pancernych patroli mam już dość patrzeć, jak główny bohater znów dostaje w czapę – i trzeba zaczynać misję od początku.

Bo skoro wprowadza się do akcji wyjątkowe postacie, takie, których śmierć kończy zawody, należałoby gwoli uczciwości zastosować (wzorem Commandos czy chociażby LotR: Battle for Middle Earth) ikonki umożliwiające błyskawiczne odnalezienie i zaznaczenie owych bohaterów. Ale gdzie tam – lepiej w środku największej zadymy pokazać zaskoczonemu graczowi filmik, jak na drugim krańcu mapy główny heros obrywa i 'game over'. Ręce opadają.

Zapał do wojny nie wrócił, nawet gdy przeczytałem w materiałach prasowych, że **AI** w trybie skirmish dla podratowania budżetu potrafi teraz sprzedawać mniej istotne budowle, a także śmieiej sobie poczyna z zakupem udoskonalonych oddziałów i budynków. Wszakże to tylko korekty zaniedbań pierwotnego Act of War; ale ja wciąż nie wiem, dlaczego powinienem kupić dodatek. Dla nowych jednostek?

Płyn po morzach...

Prawdę powiedziawszy, pod tym względem High Treason z początku zawiódł mnie straszliwie. Wyłączywszy najemników, oddziały nadto uduchowione i niepraktyczne (ze względu na wysokie koszty), nie dostajemy nic, czego nie oferowałby podstawowy AoW. Dopiero w późniejszych misjach dochodzi starcia na morzu i robi się ciekawie. Na scenę wydarzeń wkraczają (wpływają?) korwety, niszczyciele, kutry raketowe i potężne atomowe łodzie podwodne, a nawet „pływające doki” z okrętem desantowym klasy Tarawa na czele (baza Marines i mały lotniskowiec w jednym).

Wszystkie platformy pływające dopracowano z wielką starannością – mają osobne działła główne, działka automatyczne, wyrzutnie rakiet przeciwokrętowych i obronnych. Możemy włączać i wyłączać radary (zwiększając pole widzenia, ale również szansę na wykrycie) oraz kontrolować lotnictwo pokładowe (śmigłowce ZOP, pionowzłoty Harrier i JSF). Dzięki temu nie ma mowy o typowym dla RTS-ów kompromitującym obrazku: dwa zakotwiczone obok siebie okręty oddają naprzemiennie salwy, aż jednemu skończy się pasek wytrzymałości.



Przedawkowałem?

Mawiają, że lekarstwo od trucizny czasem różni się tylko dawką. AoW był grą niezłą i pewnie tak też bym ją zapamiętał, lecz odpalając dodatek prawdopodobnie przedawkowałem. Specie z Eugen Systems naprodukowali sporo misji (około 30 „rozdziałów”), co w kombinacji ze stosunkowo wysokim poziomem trudności gwarantuje sowitą porcję rozrywki. Na wytrwałych czeka lekkie zakończenie zrobione z przymrużeniem oka i poczuciem humoru, jakże inne od nadętej reszty gry. Trudno się oprzeć wrażeniu, że przygotowując je autorzy westchnęli z ulgą: „uff... High Treason mamy z głowy”. Doskonale ich rozumiem, bo ja też tak westchnąłem. **[GDA]**

OCENA 6+

GRYwalność: 6
VIDEO: 7
AUDIO: 7

PODSUMOWANIE

- + wciąż miła oko grafika
- + walki na morzu
- + mimo wszystko spora grywalność
- kiepska na początku
- ostało się kilka (nieliczonych zresztą) buraczków z oryginału
- konieczność ścisłego trzymania się scenariusza (liniowość)

PRODUCENT: UBISOFT
DYSTRYBUTOR: LEM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

WWW.BLAZING-ANGELS.COM



DE TIGES | LATAJĄCY AMERYKANIN WYGRYWA WOJNĘ ŚWIATOWĄ

BLAZING ANGELS

★ ★ ★ SQUADRONS OF WWII ★ ★ ★

Blazing Angels to potomek długiego już rodu lotniczych strzelanin, których początki sięgają Retaliatora, przez Wings po Wings of Fury, Heroes of Pacific itp., itd.

Lista ta zawiera dość głośne tytuły, które cieszyły się sporym powodzeniem, więc nic dziwnego, że co jakiś czas pojawiają się nowe. Oto kolejna gra z tego gatunku.

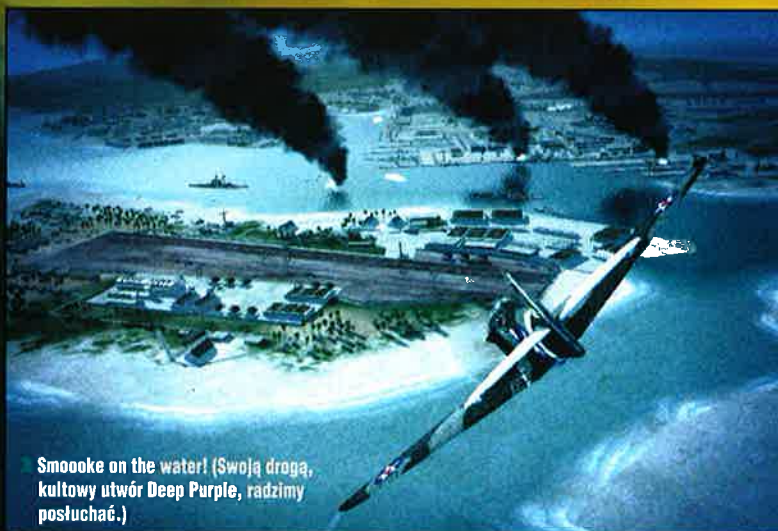
Złe milego początki

Nie lubię padów. Zresztą prawie ich nie używam, bo zdecydowanie częściej potrzebuję kierownicy oraz dżojstika, od czasu do czasu klawiatury. Takie przyzwyczajenie. Dlatego trochę się zezłościłem, gdy fiaskiem skończyły się próby skonfigurowania mojej „wajchy radości”. Być może problemem okazała się jej bezprzewodowość. Domyślne ustawienia działały, ale zmiana położenia przepustnicy przez przekręcenie drążka to nie dla mnie. Trudno. Bawiłem się więc za pomocą klawiatury i muszę przyznać, że jest to nie tylko możliwe, ale i dość wygodne.

Kampania i misje

Podstawowym trybem gry jest kampania (pełne zaskoczenie, no nie?). Wcielamy się w niej w dzielnego amerykańskiego pilota, który to za wolność naszą i waszą właściwie sam rozprawia się z armią niemiecką oraz japońską w Europie, Azji i Afryce. Jeżeli dostajesz niestrawności na widok filmów typu „Pearl Harbor”, proponuję nie zwracać uwagi na fabułę i już. Za dużo tu „niech żyje gwiazdzisty sztandar” czy „zgiń, paskudny Amerykaninie”, a za mało „bandyci na szóstej” czy „zostać na pozycjach i utrzymać sztyk”.

Poszczególne misje odbywają się w czasie historycznych bitew, choć ich przebieg to już fantazja autorów. Bronimy



Smooke on the water! (Swoją drogą, kultowy utwór Deep Purple, radzimy posłuchać.)

wieć nieba nad Dunkierką, Londynem, Pearl Harbor, Midway, Paryżem, aby w końcu polatać nad Reichstagem. Misje składają się zwykle z kilku faz, ale przeważnie polegają na spuszczeniu na ziemię wrażliwych samolotów, a czasem na zbombardowaniu jakiejś kolumny wojskowej lub instalacji niemieckiej. Miłą odmianą są misje rozpoznawcze, w których nie strzelamy, a robimy zdjęcia. Po zwycięstwie zostaniemy (d)ocenieni. Im lepiej, tym więcej bonusów zostanie nam przyznanych – i odblokujemy nowe samoloty. Po szczęśliwym zakończeniu misji jako Ace w nagrodę dostaniemy dodatkowo... medal. Ku chwale Ojczyzny! **Po zakończeniu kampanii głównej odblokują się dodatkowe minikampanie.** Można się także pobawić z kolegami po Sieci. Gra oferuje kilka trybów: od zwykłego dogfighta, czyli walki 1 na 1, po misje kooperacyjne.

Czym można polatać

Wybór maszyn jest naprawdę duży. Na początku do dyspozycji dostaniemy dwupłatowego Gladiatora. Nie jest to maszyna szybka, ale dość wytrzymała oraz bardzo zwrotna. Po drodze będziemy mogli sprawdzić, jak latał Hurricane, Spitfire, P47, P51, a już poza kampanią nawet niemieckie i japońskie samoloty takie jak BF-109, który w instrukcji figuruje jako Me 109 (oj, panowie producenci, to spora pomyłka), Me 262 czy A6M2 Zero. W sumie maszyn jest około **40 odmian**. Dodatkowo po zaliczeniu misji w trybie Arcade można poprawić ich osiągi, co może dać przewagę w potyczkach z innymi graczami w czasie gry sieciowej.

Samoloty charakteryzują się pięcioma parametrami: prędkością, przyspieszeniem, ma-



Trójka klasowa.

Stara zasada nawigacji głosi: leć wzdłuż rzeki, a zawsze gdzieś w końcu doleć.



To musiało boleć...



dzysłów – może lepiej użyć „to jedna z bardziej realistycznych strzelanek”?)

Taktyka

Podobno myślenie ma przyszłość. Tutaj ta prawda sprawdza się co do joty. Mimo że mamy nieskończony zapas amunicji i zazwyczaj musimy się bronić przed hordami wrogich samolotów, bez odrobiny sprytu i taktyki zakończymy karierę gdzieś w okolicach trzeciej-czwartej misji. Nie warto więc atakować przeciwników head to head (szczególnie, kiedy jest ich dużo). Na szczęście w czasie walki można skorzystać z pomocy trzech skrzydłowych, którzy specjalizują się w ataku, obronie i... naprawie. Za pomocą dość prostego systemu rozkazów można zlecić atakowanie wybranego celu lub ochronę własnych czterech liter. Jeśli sytuacja zrobi się naprawdę gorąca, bo samolot zacznie

przypominać już latający wrak, jeden ze skrzydłowych (Tom) poda sekwencję naprawczą. Po jej wykorzystaniu trzeba chwilę poczekać na następną.

Co widać i słychać?

A widać i słychać całkiem sporo. Grafika jest przyjemna i szczegółowa. Na mnie spore wrażenie zrobił Londyn. Odważni (czytaj głupi) mogą spróbować polatać pomiędzy budynkami. Na pustyni zdarzają się burze, a wtedy należy nawigować z pomocą radia. Modele samolotów są dość szczegółowe. Dźwięk także nie został potraktowany po macoszemu. Ryki silników, rykoszety pocisków i wybuchy pozwalają wczuć się w klimat walk lotniczych. Trochę mnie drażnił za bardzo niemiecki akcent... niemieckich pilotów. Aktorzy zanadto wczuli się w rolę i przesadzili.

Słówko na koniec

Blazing Angels Squadrons of WWII to całkiem przyjemny złodziej czasu. Co prawda, wrogie hordy mogłyby być czasem mniejsze, a samolot mógłby nie wybuchnąć po zjeździe z lotniska na trawę, jednak największą wadą, jaką zauważyłem, jest ograniczone pole walki w trybie Arcade. Po prostu gra zaczyna sama „wracać” samolot, a mogłaby tego nie robić, kiedy właśnie mam wroga na celowniku. Choć nie wymaga od gracza licencji pilota, ma dość dobrze zbalansowany poziom trudności, dzięki czemu nie można jej skończyć w jeden wieczór; a najlepsi gracze mogą liczyć na nagrodę w postaci lepszych samolotów. Tylko ta fabuła, grrrr... [GDA]

newrowością, siłą ognia i wytrzymałością, oznaczonymi za pomocą gwiazdek. Jak na grę zręcznościową w sumie wystarczy. Nieźle także samoloty zachowują się w czasie lotu. Czuć pewną bezwładność, można przeciągnąć maszynę, silniki gaśnikowe w czasie pętli potrafią się przydławić (choć nie gasną) i widać poruszające się powierzchnie sterowe oraz otwierające się klapy i podwozie. W czasie ostrego ostrzału przez nieprzyjaciela samolot się psuje, a to wpływa na jego osiągi. Mogłbym więc zaryzykować stwierdzenie, że jest to jeden z lepszych symulatorów wśród zręcznościówek. (Ale słowo „symulator” proszę sobie wziąć w bardzo duży cu-

Niemieckie Wunderwaffe

Samoloty, które miały zmienić bieg wojny, ale na szczęście z różnych powodów tak się nie stało. Pewnie nie jeden raz zastanawialiście się, dlaczego tak dobre – w grach – maszyny, w czasie II wojny światowej nie odegrały większej roli

Me 262

Prace nad nim zaczęły się w 1938 roku, oblatano go w 1941 (jeszcze jako samolot śmigłowy), a w 1943 był już gotowy płatowiec z silnikami odrzutowymi i czterema działkami MK108. Na szczęście decyzja Adolfa H., który zażył sobie przerobienie go na myśliwiec bombardujący i od tego uzależnił produkcję seryjną, znacząco opóźniła jego debiut. W końcu wyprodukowano ponad 1400 samolotów w wersji myśliwskiej, z których tylko 220 osiągnęło gotowość operacyjną i całe szczęście...

Me 163

Najszybszy i najbardziej niebezpieczny (dla pilota) samolot w czasie II wojny światowej. Miał silnik rakietowy, w którym zachodziła gwałtowna reakcja nadtlenu wodoru z mieszaniną metanolu i hydrazyny. Były to substancje rozpuszczające tkankę organiczną i w razie wypadku nie pomagał nawet specjalny kombinezon. Komety zestrzeliły 9 samolotów alianckich, a większość użytych maszyn Niemcy stracili przy startach i lądowaniach oraz... przy tankowaniu.

OCENA

7+

GRYwalność: 7

VIDEO: 9

AUDIO: 7

PODSUMOWANIE

- sporo samolotów
- grafika
- elementy taktyki w czasie walki
- zachowanie samolotów w czasie lotu (jak na zręcznościówkę)
- ograniczony obszar walki w trybie Arcade
- trawa z dynamitu
- patetyczna fabuła

PRODUCENT: NETDEVIL/NCSoft
 DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
 CENA: 119,90 zł
 WWW.AUTOASSAULT.COM

WIN 98/ME/2K/XP
 PROCESOR: 1,6 GHz
 RAM: 512 MB
 GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | MAD MAX ONLINE

AUTO ASSAULT®

We need another hero! Pisziesz się? Trzeba wskoczyć za kierownicę rozklekotanego gruchota, ruszyć na zdewastowaną autostradę i posłać do diabła cały konwój uzbrojonych po zęby bandytów. W nowym sieciowym RPG-u firmy NCSoft nie ma miejsca na elfy i czarodziejki!



Twórcy Auto Assault nie pomylili się w swoich kalkulacjach, skoro sięgnąłem po ich tytuł – mimo że właściwie żaden inny z wydanych dotychczas MMORPG-ów nie skradł mi nawet minuty wolnego czasu. Nawet World of Warcraft nie dał rady mnie uzależnić. Jedyną grą tego gatunku, w którą grałem nieco dłużej, to City of Heroes – ale to też wyłącznie z tego powodu, że po prostu lubię historię o superbaterach. Auto Assault spodobał mi się właśnie dlatego, że jest zupełnie inny niż wszystkie pozostałe MMORPG-i – i właśnie z takiej perspektywy go recenzowałem. Gracze, którzy przyzwyczajeni są do potężnych bojowych czarów i krasnoludów wymachujących magicznymi toporami, niech się lepiej dobrze zastanowią, zanim sięgną po najnowszą produkcję NCSoft.

Mutanci zamiast elfów

Świat, w którym toczy się Auto Assault, nie przypomina Azeroth, Tyrii czy innych krain fantasy znanych z gier RPG. To Ziemia po totalnej nuklearnej zagładzie, którą podzielił między siebie ludzie, mutanci i tzw. biomeks, czyli hybrydy maszyn i ludzi. To także grywalne rasy; tworząc postać wybiera się spośród nich oraz czterech różnych profesji (dla ludzi to Koman-



Kiedys za brak biletów parkingowych po prostu walili mandat...

Auto Assault w Polsce

W naszym kraju Auto Assault dostępny jest w dwóch wersjach – kolekcjonerskiej i podstawowej. W tej pierwszej kosztuje 159,90 zł i zawiera, poza samą grą i instrukcją obsługi, także headset do rozmów głosowych w czasie gry, dodatkową płytę CD z 19 utworami ze ścieżki dźwiękowej, sporą mapę drogową obszaru Central Wastelands, plakat i kartki pocztowe, grawerowany wisior do kluczy oraz naklejkę na zderzak. W wersji podstawowej gra kosztuje o 40 złotych mniej i oczywiście jest pozbawiona wszystkich smakowitych dodatków. Opłaty abonamentowe wnosić można na stronie gry i NCSoftu (płacąc kartą kredytową) lub też kupując specjalne karty typu pre-paid w sklepie gram.pl. Karty takie kosztują 99,90 złotych i pozwalają na 60 dni grania w dowolną wybraną produkcję NCSoftu – w tym także w Auto Assault.

prawo się zmienia, kiedy zyska ona większą popularność i zwiększy się liczba użytkowników opłacających abonament, jednak na chwilę obecną zdecydowanie to szwankuje.

Szaro i buro

Oprawa graficzna i dźwiękowa Auto Assault reprezentuje wyższe stany średnie – grafika i dźwięki spełniają swoją rolę, ale nikogo specjalnie nie urzekną. To po części wina pomysłu na świat gry – wiadomo, że postapokaliptyczna ziemia musi być szara i bura, i to do akompaniamentu ponuro świszczącego wiatru. Dobre wrażenie robi zastosowany w grze model fizyki, dzięki któremu właściwie każdy obiekt można zniszczyć, szkoda tylko, że od czasu do czasu zdarza mu się dziwnie fisować. Iluzję psuje także to, że auta graczy często przenikają przez siebie, a jeśli już się zderzą, to zazwyczaj właśnie w tym momencie model fizyki wariuje.

dos. Inżynier, łowca nagród i Porucznik, u pozostałych ras noszą one inne nazwy). Wybór rasy decyduje ponadto o miejscu startowym oraz o nastawieniu do przedstawicieli pozostałych ras – cały świat gry wymyślony jest dość szczegółowo, poszczególne frakcje mają zadawnione konflikty i niekiedy nie darzą się sympatią. Liczba ras i profesji daje wystarczająco duże zróżnicowanie, by większość graczy była w stanie stworzyć postać odpowiadającą ich stylowi gry. Jedyny problem polega na tym, że są to nacje i klasy nieco „sztuczne” i w przeciwieństwie do wojowników i orków z klasycznych MMORPG-ów trudno intuicyjnie wyuczyć, jak będą sprawowały się w czasie gry. Konieczne jest więc wczytanie się w instrukcję i wypróbowanie kilku postaci przed dokonaniem ostatecznego wyboru. Na szczęście na jednym komputerze/koncie stworzyć można aż dwanaście różnych postaci!

Welcome to Wastelands

A co można nimi robić? Wirtualny świat – o nazwie Central Wastelands – jest przeogromny, przede wszystkim więc zadaniem gracza jest eksploracja tego terenu. Gra jest tak skonstruowana, by przeciwnicy i questy do wykonania były tym trudniejsze, im dalej gracz znajduje się od punktu startowego. Przed zapuszczeniem się w bardziej odległe okolice dobrze więc rozwinąć odpowiednio postać, jest ona opisana czterema podstawowymi współczynnikami oraz dodatkowymi umiejętnościami rozwijanymi w trakcie rozgrywki. Rozbudowywać można także prowadzony akurat pojazd – wymiana opon zwiększa przyczepność, wymiana uzbrojenia pozwala lepiej przygotować się do nadchodzących walk. Taki tuning nie musi dotyczyć wyłącznie parametrów fury – zmieniać można także jej wygląd dodając np. kolce czy inne podobne akcesoria. Auta można także wymieniać – w każdym większym mieście znajduje się salon, w którym za stosunkowo małe pieniądze nabyć można nowy, np. większy lub szybszy wóz.

Highway Tra-Ta-Ta-Ta

Kiedy rozwijamy postać czy modyfikujemy auto powinniśmy pamiętać – i to niezależnie od wybranej profesji – przede wszystkim o tym, by w walce mieć szansę na pokonanie przeciwnika. Opuśzczone szosy i przykryte pyłem bezdroża Wastelands to miejsce niebezpieczne, pełne różnego rodzaju przeciwników – dzikich zwierząt-mutantów i bandziorów czyhających na nieuwważnych kierowców. Również questy otrzymywane od postaci niezależnych w dużej mierze koncentrują się na walce, a nawet jeśli polegają na tym, by przewieźć wskazany przed-

miot z miejsca na miejsce, zazwyczaj u celu lub gdzieś po drodze zaplanowana jest potyczka z siłami przeciwnika.

Walka opiera się nie tylko na współczynnikach, wymaga też nieco zręczności – myszką lub klawiaturą wskazuje się aktywny cel, do którego się strzela wciskając prawy przycisk myszy. Większość pojazdów ma za instalowane przynajmniej jedno działko obrótowe, które podąża automatycznie za aktywnym przeciwnikiem, ale część broni (karabinów, wyrzutni rakiet, moździerzy itd.) zainstalowana jest „na sztywno” i by nimi trafić,

O to właśnie chodzi w MMORPG – stworzyć dla graczy miejsce, do którego mogliby uciec od rzeczywistości.

trzeba odpowiednio ustawić wóz. Jak łatwo się domyślić, pojazdy poruszające się są trudniejsze do trafienia; podczas startu trzeba też zostawać w ruchu. Wszystko to sprawia, że potyczki na szosie wymagają w Auto Assault więcej zręczności i zaangażowania niż walki w większości MMORPG-ów fantasy.

Rozmowy w trasie

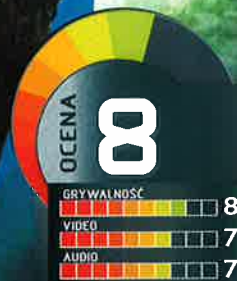
Auto Assault to gra sieciowa, kontakty z innymi graczami są więc w niej – przynajmniej teoretycznie – bardzo ważne. NCSoft wciąż jednak ma kłopoty z motywowaniem uczestników zabawy do współpracy, ze stworzeniem takiego systemu, który w naturalny sposób premiowałby kooperację – pamiętam, że również np. w City of Heroes najlepiej grało się tak jak w tradycyjnego RPG-a przeznaczonego dla jednego gracza. W Auto Assault z innymi graczami można rozmawiać i wymieniać się zdobytymi przedmiotami, ale mimo wielu godzin, jakie spędziłem w Wastelands, ani razu nie zostałem o to poproszony.

Możliwe jest również tworzenie konwojów (w tradycyjnym MMORPG-u byłyby to drużyny), ale tu znów nie wydaje się, by z opcji tej gracie korzystali zbyt chętnie. Najpopularniejszy zatem rodzaj interakcji to w chwili obecnej walki PvP rozgrywane na specjalnych Arenach. Tu prowadzone są rankingi najlepszych „gladiatorów” i wielu graczy bierze w nich udział. Oczywiście ten aspekt gry na

Gaz do dechy!

Auto Assault to MMORPG, który przypadł mi do gustu, wciągnął dużo bardziej, niż się tego na początku spodziewałem. Myślę, że podobnie zareagują na niego wszyscy ci, którzy od dawna chcieli spróbować, jak smakuje takie sieciowe granie, ale jakoś nie byli przekonani do zabawy w magię i miecz.

Cała gra wykonana jest solidnie, trudno znaleźć jakiegokolwiek poważniejsze zastrzeżenie pod jej adresem. Co najważniejsze – osadzono ją w ciekawym, bardzo klimatycznym świecie gry. A przecież o to właśnie chodzi w MMORPG – stworzyć dla graczy miejsce, do którego mogliby uciec od rzeczywistości. Choć skażone radioaktywnością i bardzo niebezpieczne – Wastelands spełnia tę rolę w 100%. Gaz do dechy! [CDA]



PODSUMOWANIE

- ⊕ świetny klimat
- ⊕ ogromny świat gry
- ⊕ udana próba odejścia od MMORPG-ów fantasy
- ⊖ trzeba „się nauczyć” nowych ras i profesji
- ⊖ drobne niekonsekwencje w modelu fizyki
- ⊖ mało współpracy i kontaktów między graczami

PRODUCENT: MADDOC SOFTWARE/SIERRA
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 49,90 ZŁ
WWW.GRAM.PL

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 1,5 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

YASIU | IMPERIALNY DODATEK

O Empire Earth wcześniej tylko słyszałem, całkiem zresztą pochlebne opinie. Teraz przyszło mi się zmierzyć nie tylko z samą grą, ale oficjalnym dodatkiem noszącym tytuł Władza Absolutna.

EMPIRE EARTH 2

WŁADZA ABSOLUTNA

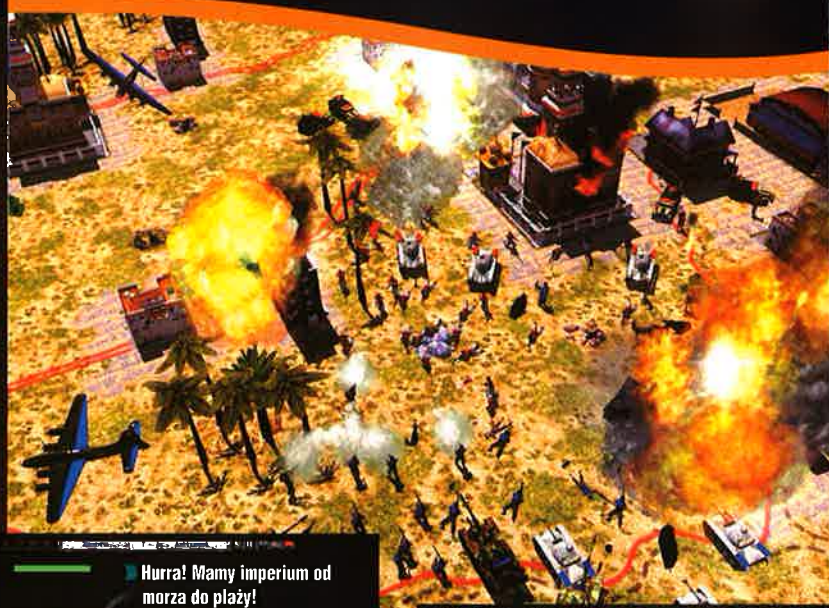


Jeśli spojrzeć na założenia gry, EE2 jest prawie zwykłą strategią czasu rzeczywistego. Tym, co odróżnia ją od innych, jest przedział czasu, w jakim odbywa się rozgrywka. Od czasów, kiedy krzywdę robiono sobie kawałkami metalu, aż po czasy współczesne, a dzięki dodatkowi – nawet w przyszłości. Wprawdzie nie jest to jedyny tytuł na rynku umożliwiający taką rozgrywkę (vide chociażby Age of Empires), ale z paru względów EE2 jest grą wyjątkową. Chociaż do wspomnianego AoE trochę jej brakuje, pozostaje dlań solidną alternatywą.

W sumie po zainstalowaniu dodatku możliwa jest gra w jednej z piętnastu epok, cywilizacją wybraną z grona dwudziestu jeden dostępnych. Niestety z tego wszystkiego autorzy złożyli tylko sześć kampanii – trzy z wersji podstawowej i trzy z rozszerzenia. Każda z nich rozgrywa się w innej epoce, a co za tym idzie – mamy dostęp do innych technologii, budynków i jednostek. Pole do popisu pozostało ogromne, szkoda więc, że autorzy nie w pełni to wykorzystali...

A w dodatku...

Dodatek, jak już wspomniałem, oferuje trzy nowe kampanie. Ta osadzona w najnowszej, piętnastej epoce jest zdecydowanie najsłabsza. Mimo że realia są ciekawe, jakoś odstają od tego, do czego przyzwyczaili nas twórcy w tej grze. Technologia rodem z filmów science fiction po prostu nie pasują do całej reszty. Do tego jeszcze muzyka, która nie ma nic wspólnego z brzmieniami przyszłości – słowem, rewelacji brak. Druga kampania to gratka dla miłośników wojny na Pacyfiku. Dzięki niej możemy objąć dowództwo nad wojskami jednej z nowych „ras” – Japończykami, i sprawdzić, czy uda nam się doprowadzić do dominacji cesarstwa na tym teatrze działań. Ostatnia kampania daje możliwość stoczenia kilku bitew jako wódz rzymskich legionów – zreformujemy armię, odepizemy inwazję Germanów, obalimy republikę... Słowem – czeka nas wycieczka przez najważniejsze momenty istnienia wielkiego imperium. Moim i nie tylko moim zdaniem, ta właśnie kampania jest zdecydowanie najlepsza w całej grze.



...nie za wiele

Szkoda tylko, że dodatek tak naprawdę nie oferuje zbyt wiele. Trzy nowe kampanie, jedna nowa epoka – z niedopasowaną do niej muzyką, nieco poprawek w silniku gry, trochę bardziej rozbudowane menu i dodanie paru nowych jednostek to nie to, co pozwala okrzyknąć dodatek rewelacją. Niemniej jednak zawarte w nim atrakcje z pewnością doceni każdy fan EE2, a to do nich w końcu jest kierowany ten tytuł.

...choć po polsku

Opisywaną grę otrzymałem w polskiej wersji językowej. Lokalizacja została wykonana całkiem solidnie, nie uświadczylem literówek, niezrozumiałych zdań czy ewidentnych

bzdur. Jedyne uwagi mam do głosów jednostek – na przykład ryk wieśniaka niezbyt pasuje do tej jednostki, ale z drugiej strony – nie miałem okazji słyszeć czegoś takiego na żywo, więc może tylko się czepiam.

W sumie

Empire Earth 2: Władza Absolutna nie jest tytułem, który spodoba się każdemu. Sięgną po niego i będą się dobrze bawić ci, którzy już mają podstawkę i dla których jest to ulubiona gra. Ci, którzy o Empire Earth w ogóle nie słyszeli, powinni raczej dołożyć kilka złotych i zakupić AoE3. [GDA]

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 6
AUDIO 6

PODSUMOWANIE

- solidny dodatek do dobrej gry
- dobra polonizacja
- rozsądne wymagania
- pewne zgrzyty z instalacją
- archaiczna już grafika

Teraz możesz więcej. Ze Swoim PSP.

PlayGear Pocket™

Bezpieczna gra
Ochrona bez ograniczeń - wystrzałowa konstrukcja etui PlayGear Pocket umożliwia bezpieczne granie w gry, słuchanie muzyki i oglądanie filmów na konsoli PSP.

PlayGear Visor™

Przeźroczysta ochrona
Etui PlayGear Visor oferuje doskonałą widoczność ekranu bez narażania konsoli na brud i uszkodzenie. Precyzja wykonania zapewnia pełną kontrolę i stabilność nawet przy najbardziej intensywnej grze.

PlayGear Street™

Do noszenia i słuchania
Dzięki zestawowi PlayGear Street możesz przenosić gry, dyski i karty pamięci dla konsoli PSP bezpiecznie i poukładane, a wszystko to bez zajmowania rąk!

PlayGear Amp™

Dynamiczny dźwięk dla konsoli PSP
Uwolnij dźwięk z konsoli PSP! Podłącz głośniki Logitech PlayGear Amp i ciesz się wysokiej jakości dźwiękiem podczas gry, słuchania muzyki i oglądania filmów.

PlayGear Stealth™

Dyskretna wydajność
Dokładne odwzorowanie dźwięku z PSP bez masywnych słuchawek. Zestaw słuchawkowy PlayGear Stealth firmy Logitech z neodymowymi membranami o średnicy 9 mm generuje dźwięk wysokiej jakości przy małych rozmiarach.



PlayGear™ Collection

PlayGear™ Collection to super zestaw z limitowanej kolekcji zawierający bestsellerowe etui PlayGear Pocket™, 2 x PlayGear Stealth™, PlayGear Share™, skórzaną pasek na rękę i specjalny środek do czyszczenia wyświetlacza LCD.

www.logitech.com

Designed to move you™

PRODUCENT: EA SPORTS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.EA.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 1,3 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB



ELD | CZY POLSKA ZOSTANIE MISTRZEM?



MISTRZOSTWA ŚWIATA FIFA 2006

Czy Polska zostanie Mistrzem Świata? Czy Riasaldo sięgnie po koronę króla strzelców? Czy słońce świeci nocą? Czy EA Sports jest w stanie zrobić jeszcze dobrą piłkę kopaną?



Odpowiedź na powyższe pytania jest oczywista – NIE. No, ale przynajmniej w przypadku dwóch pierwszych możemy żyć nadzieją. Dwa ostatnie są niestety tylko retoryczne, a odpowiedź niezmienna jak skała Gibraltaru.

Tja. A teraz do rzeczy: Mistrzostwa Świata za pasem, więc zgodnie ze świecą tradycją

EA Sports przygotowała dla nas nową FIFA. Tfu, znaczy nowy World Cup, który w Polsce ukazuje się pod wszystkim mówiącym tytułem Mistrzostwa Świata FIFA 2006. Niby w branży gier nie jest pewne, ale EA Sports to taka instytucja jak PZPN. Znaczą się tu wszystko jest przewidywalne. Jeśli mamy wrzesień, mamy FIFA, NHL i NBA.

Jeżeli mamy maj i rok parzysty, mamy Mistrzostwa Świata/Euro.

Co cztery lata

Jakoś tak dziwnie do tej pory było, że gry wydawane z okazji Mistrzostw Świata albo Mistrzostw Europy były ciut lepsze od FIFA, przypadającej na dany sezon. Tak chociażby było z World Cup 98, który był lepszy od FIFA 98. Dziwilo mnie to o tyle, że tytuły dzieliło ledwie kilka miesięcy i jakoś nie chciało mi się wierzyć, że można ulepszyć grę w trzy miesiące. Czyżby zatem EA Sports specjalnie zostawiało najlepsze danie na okazję Mistrzostw? Całkiem możliwe, w końcu taka impreza ma miejsce co cztery lata, a na FIFA jesteśmy skazani co dwadzieścia miesięcy.

Karty i wędki

Mistrzostwa Świata FIFA 2006 to (tu pierwsza niespodzianka, proszę o werble) jedyna i ta właściwa gra, która pozwala nam stać się Rasiakiem czy innym Ronaldo i sięgnąć po tytuł Mistrza Świata! ...Że jak? Jesteś kibicem duńskiego Dynamitu i też chciałbyś wygrać Mistrzostwo Świata, choć Duńcy nie awansowali do finałów? Nic straconego, EA Sports dba także o fanów tych małuczkich (dla przypomnienia ci małuczy rozbili dwa lata temu Orły Janasa 5:1), zatem Duńczyk, Węgier i Azer też mogą sobie pozwolić na przebrnięcie przez eliminacje i dokopanie Brazylijczykowi (którzy, jak w Polsce wiadomo, są ciency jak przecinaki. Vide Pogoń). EA Sports dba też o to, by sprzedać swój produkt na całej planecie, dlatego możemy zagrać jedną ze 130 drużyn narodowych z całego świata. Oprócz eliminacji i finałów dano nam możliwość rozegrania konkursu rzutów karnych, scenariuszy oraz treningu.

Jak Żuraw z Bońkiem

Po przebrnięciu przez menu i rozpoczęciu gry okazuje się, że zamiłowani w komplikowaniu prostych spraw koleś z EA Sports potraktowali Mistrzostwa Świata FIFA 2006 niczym rozgrywki NBA. Tu wynik ma tak naprawdę znaczenie drugorzędne. Liczą się punkty przyznawane lub odejmowane po meczu. Dodatkowo otrzymujemy za szereg tak bądziwnych rzeczy jak wygranie meczu jedną bramką, strzelenie bramek trzema różnymi zawodnikami, mecz bez straconej bramki i co tam sobie jeszcze można wymyślić. Karani jesteśmy natomiast za stracone bramki, kartki oraz co najciekawsze – spalone.

No dobrze, ale po co są te punkty? Jak już uzbieramy odpowiednią ich liczbę, możemy sobie... kupić piłkarza. I to nie było jakiegoś, bo któregoś z bohaterów poprzednich Mistrzostw. Polskę w tym gronie reprezentuje Boniek, Włochy – Baresi itd. Atak Żurawski – Boniek? Czemu nie.

Szachy, ach, te szachy

Sama rozgrywka odbywa się w dwóch trybach (normalnym i szybkim) oraz bodajże na czterech poziomach trudności. Tryb normalny jest w zasadzie... nienormalny, bo jak inaczej określić mecz toczony w ślimaczym tempie? Kiedy grałem na poziomie „zawodowiec”, przez 12 minut gry padł tylko jeden strzał, bo mecz toczył się w środku pola. Do tej pory myślałem, że najlepszym środkiem nasennym jest obejrzenie wieczorem występu jakiegoś włoskiego klubu





Te, na widowni, tam w 234 rzędzie! Ja ci podłubię w nosie, świniu!

w Lidze Mistrzów (to szczerą prawdą, zawsze zasypiam górą w kilkanaście minut po przerwie) – od tej pory wiem, że równie dobrze mogę zagrać w Mistrzostwa Świata FIFA 2006.

Szybciej znaczy lepiej

Dużo lepiej gra się w trybie szybkim, choć i tak nie jest to PES. Na pewno jednak łatwiej konstruuje się akcje, a nade wszystko lepiej

Kto ma FIFA 2006, ten nie potrzebuje MŚ 2006. Ale poza tym to gra się fajnie.

one wyglądają. To już nie jest beznadziejna partia szachów w środku pola, ale akcje pod obiema bramkami. Oczywiście w niczym nie zmienia to faktu, że jest to rozgrywka mocno statyczna, bo piłkarze kurczowo trzymają się swoich pozycji, oraz nieprawdopodobnie schematyczna. Muszę jednak w tym miejscu przyznać, że mój ulubiony schemat „pociągnąć po skrzydle, dośrodkować, strzelić z bałki”

został wyparty przez nowy. Przez cały czas gry w MŚ FIFA 2006 biegałem i wciskałem zapamiętane klawisze VV, odpowiadający za podanie na wolne pole. Jedno dobre podanie i jesteśmy sam na sam z bramkarzem, a to przeważnie kończy się golem.

Uderz jak Platini

W zasadzie jednak rozgrywka specjalnie nie różni się od FIFA 2006. Jeśli już, zmieniło się trochę sterowanie. I to na gorsze. Irytujące są rzuty wolne. Wykonujemy je na czuja, bo nie ma żadnej strzałki czy wskaźnika, który by nam pomógł. Szczęście w nieszczęściu czego

świadczy takiemu nie ma przy rożnych i karnych, choć co ja bym dał za to, by strzelać bramki z wolnych niczym Platini.

Ebi blondynem

Wizualnie Mistrzostwa Świata FIFA 2006 zachwycają... jeśli mowa o menuach oraz prezentacji przedmeczowej. Poważnie – menu są ładne i dobrze rozplanowane. A prezentacja

przedmeczowa... te wszystkie konfetti, flagi, piękne stadiony. Trudno się nie zachwycić. Niemal jak w telewizji, choć na moim zażytkowym, ponad piętnastoletnim gracie mało co widać. Pozostałe popisy graficzne identyczne jak w FIFA 2006. Doczepić się mogę do facjat zawodników, które nie dość, że wyglądają tak sobie, to czasem zupełnie nie przypominają oryginałów. Weźmy na przykład Ebiego Smolarka. Dlaczego jest on blondynem z facjatą jak Leo DiCaprio? No nie, w końcu to dziś chyba najbardziej znany polski piłkarz z pola (bo kto zna Żurawia poza Polakami i Szkotami?!)

Trener tysiąclecia

Za to pełnym zawodowstwem i mistrzostwem świata są komentarze. Piszę to ze sporą dawką ironii, ale też podziwu.

Bez kitu, Szpak i Szaranowicz wypadają o trzy klasy lepiej niż Motson i jego partner. Zgadzam się, że miejscami komentarze są nie najwyższych lotów, przytakuje zarzutom, że często się powtarzają (obrońca odbiera piłkę i zawsze jest ten sam komentarz) oraz podpisuję się pod tezą, iż miejscami komentarze kompletnie nie pasują do sytuacji na boisku (piłka w środku pola, a Szpak podnieca się, jakby Dudek puszczał szmatę między nogami). Ale do ciężkiej cholery – to są nasi komentatorzy i niesamowicie się cieszę, kiedy słyszę „jak mawiał trener tysiąclecia – ja do ciebie, ty do mnie”. No i te nazwiska wymawiane przez Szpaka, jestem niemal pewien, że Javier MASCHERANO jest czytane w grze jako... Marszcerano. Albo to moja chora wyobraźnia?

Kasa, frajerze, kasa

Napiszę to tak – czasu spędzonego przy Mistrzostwach Świata FIFA 2006 specjalnie nie żałuję, bo zdrowo się uśmiełem z komentarzy, a poza tym fajnie się wygrywa Polakami. Niemniej jednak nie wydam mi się, abym kiedykolwiek ponownie w to zagrał, bo kto ma FIFA 2006, ten nie potrzebuje MŚ 2006.

Drugi problem z tą grą jest taki, że jest to w sumie dodatek i dlatego powinien być sprzedawany raczej za jakieś małe pieniądze... [CDA]



Ty do mnie, ja do ciebie...



Jezu, i to jeszcze Rasiak mi strzelił...



Jak zwykle, grając w FIFA nierzadko ruszysz głową.



OCENA 7+

GRYWALNOŚĆ 8

VIDEO 7

AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- + można się trochę pośmiać słuchając Darka i Włodka
- + można nie zabrać Rasialdo na MŚ
- + ładne menu
- schematyczna, nudna, droga
- niektóre komentarze beznadziejne
- Ebi blondynem?

PRODUCENT: PANDEMIC STUDIOS
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,5 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD
06/2006

ALLOR | WIĘCEJ I LEPIEJ, ALF, CZY TO WYSTARCZY?

Pierwszy Full Spectrum Warrior był jedyną w swoim rodzaju taktyczną strategią z wyglądem rodem z shooterów. Dzięki takiemu połączeniu gracz znajdował się w samym centrum akcji, a choć jego wpływ na podwładnych ograniczał się jedynie do wydawania rozkazów, na brak emocji nie można było narzekać.

FULL SPECTRUM WARRIOR TEN HAMMERS

A „dwójka”? „Dwójka” miała być jeszcze lepsza! Zgodnie z zasadami tworzenia sequeli „lepsza” czytać należy jako ładniejsza graficznie, z nową fabułą i ulepszonymi zdolnościami bohaterów. O zmianie formuły nikt się nawet nie zająknął, ale przecież po sukcesie „jedyńki” i porażce opartego na podobnym pomysśle Close Combata, w którym jednak zamiast wydawać rozkazy sami swoimi wojami sterowaliśmy, nikt przy zdrowych zmysłach by się na to nie decydował. Problem tylko w tym, że formuła FSWV zaczynała nużyć już przy pierwszym przechodzeniu gry, a tu przecież mieliśmy dostać jeszcze raz niemal to samo...

Patrzcie, co potrafię!

Twórcy zdając sobie sprawę z powagi sytuacji zmian wprowadzonych w sequelu nie ograniczyli jedynie do kosmetyki. Wprawdzie trzon naszych sił nadal stanowią dwie czteroo-sobowe drużyny, pomiędzy którymi możemy się przłączać jednym klawiszem, ale za to ich członkowie nauczyli się paru nowych sztuczek.

Dowódca każdej z dwóch drużyn może na przykład przejąć rolę snajperów znanych z pierwszej części i pozbyć się przeciwnika znajdującego się za osłoną terenową. Żeby nie było zbyt łatwo, celować musimy samodzielnie, a w dodatku mamy na to tylko kilka chwil, bo sami stanowimy wtedy łatwy cel. Podobnie rozwiązano strzelanie z granatnika M203. Dostajemy do łapy celownik i sami pociągamy za cyngiel, co – w porównaniu do poprzedniej części – jest zmianą niemal rewolucyjną. Ale żeby się od rewolucji nikomu w głowie nie przewracało – to jedyne momenty, kiedy nasza myszka zamienia się w gunę.

Nie znaczy to jednak, że niczego nowego się już nie nauczyła. Duże zmiany zaszyły także jeśli chodzi o poruszanie się. Nasi ludzie mogą się przemieszczać w trzech trybach. Do znanych już normalnego i powolnego, ale z ubezpieczeniem, doszedł teraz zwiad: zanim cała drużyna przemieści się do nowego miejsca, biegnie do niego „ochotnik”, który po napotkaniu wroga wróci szybko do reszty drużyny.

Jeśli natomiast droga będzie czysta, dołączy do niego reszta. Poza tym można wydawać rozkaz przemieszczenia się do punktu X drużynie B, mimo że kierujemy drużyną A! Rozwiązanie super, bo często tylko w taki sposób można dokładnie wskazać punkt docelowy.

Parami i kupą

Inną miłą zmianą jest możliwość rozdzielania drużyny na pary. Taka para jest wprawdzie mniej groźna i nie dysponuje niemal żadnymi opcjami dostępnymi dla drużyny (nie można użyć granatnika, położyć ognia zaporowego ani pobawić się w snajpera), ale akurat do tego, co najważniejsze, czyli ataku z flanki, w zupełności wystarczy.

Prócz rozmieniania się na drobne nasze siły od czasu do czasu zostaną uzupełnione o maksymalnie dwa dodatkowe oddziały. Ich praktyczne wykorzystanie jest wprawdzie nieco mniej przyjazne, bo np. wybrać je można jedynie przez mapę, nie da się więc szybko skorzystać z ich wsparcia, ale za to co cztery oddziały – to nie dwa. Nawet jeżeli te dwa dodatkowo nie dysponują „zdolnościami specjalnymi” naszych chłopców. To zresztą o tyle nie problem, że najczęściej dodatkowo wy oddział to... pojazd!

Jeśli wojna na poziomie taktycznym jest twoim hobby, FSW:TH to tytuł niemal idealny.



...Jaki pojazd?

Nawet Humvee z półcalówką na dachu jest już dużym wsparciem, a co dopiero powiedzieć o Bradleyu! Nie dość, że odporny na ogień broni małokalibrowej, to jeszcze potrafi przysmażyć wroga nie tylko za pomocą karabinu maszynowego, ale również działka. To wystarczy, by pozbyć się wrogów ukrytych za dowolną przeszkodą terenową. Fakt, że nasi przeciwnicy też czymś takim od czasu do czasu dysponują, a poza tym na RPG nawet Bradley za wiele nie pomoże, ale i tak jest to zupełnie inna liga niż nasi wojacy.

Przy okazji pisania o pojazdach warto również wspomnieć o **wspiercu lotniczym**, w której to roli występują Apacze. Fakt, że możemy je wezwać jedynie ograniczoną liczbę razy, ale za to potrafi się rozprawić właściwie z każdym przeciwnikiem.

Budynki

W „dwójce” można także wejść do wnętrza budynków piętrowych, a następnie korzystając z różnicy wysokości – zyskać przewagę na polu walki. Brzmi super? W praktyce jest niestety nieco gorzej, bo cała czteroosobowa drużyna zajmuje tylko jedno okno i strzela tylko z jednego karabinu (reszta stoi i się pa-

trzy). Dodatkowo samo wchodzenie do wnętrza budynków zostało nieco uduziwnione (osobna opcja), ale dzięki temu można wejść zarówno „normalnie”, jak i z bronią gotową do strzału.

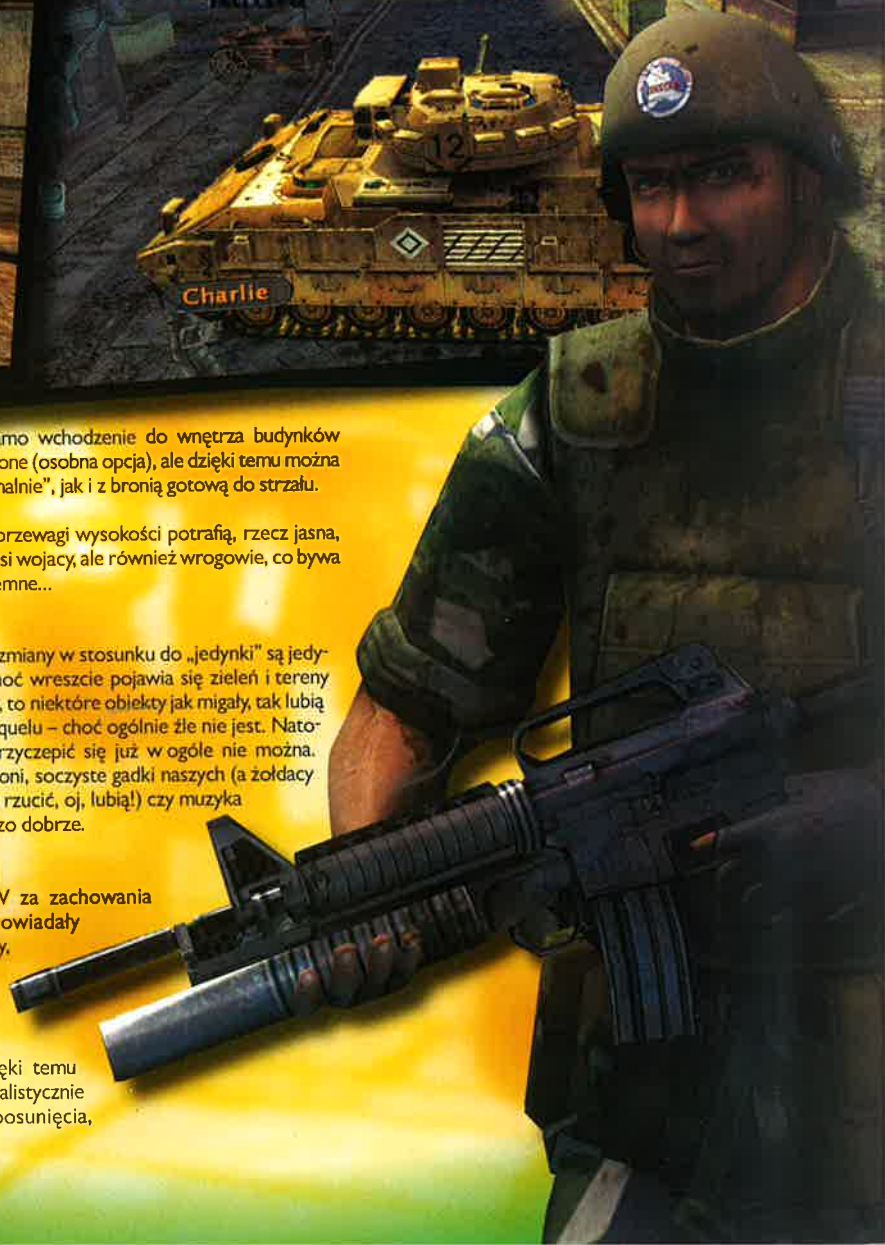
A, żeby nie było – z przewagi wysokości potrafią, rzecz jasna, korzystać nie tylko nasi wojacy, ale również wrogowie, co bywa znacznie mniej przyjemne...

Inne wrażenia

W przypadku grafiki zmiany w stosunku do „jedyńki” są jedynie kosmetyczne. Choć wreszcie pojawia się zieleni i tereny mniej zurbanizowane, to niektóre obiekty jak migały, tak lubią sobie pomagać i w sequelu – choć ogólnie źle nie jest. Natomiast do dźwięku przykleić się już w ogóle nie można. Zarówno odgłosy broni, soczyste gadki naszych (a żołdacy lubią sobie mięskiem rzucić, oj, lubią!) czy muzyka klimat trzymają bardzo dobrze.

Skrypty kontra AI

W pierwszym FSW za zachowania przeciwników odpowiadały bezduszne skrypty, w „dwójce” natomiast ich miejsce zajęła całkiem zaawansowana sztuczna inteligencja. Dzięki temu wrogowie bardziej realistycznie reagują na nasze posunięcia,



A może tak Marines?

Najbliższym konkurentem FSW jest ostatni Close Combat (niemający zresztą nic wspólnego z TĄ serią Close Combat, czyli RTW), w którym wcielamy się w dowódcę czteroosobowego oddziału marines. Rzucają nas na ulice Bejrutu, gdzie strzelamy, rozkazujemy i eksterminujemy niemiłuchów. Nie jest to jednak gra taktyczna, a drużynowy shooter. I byłoby super, gdyby nie problemy z AI tak wroga (straszni debile), jak i naszych ludzi (czasami debile nie mniejsi). Z pogromcy FSW wyszedł przez to tytuł taki sobie, a jeśli dodać do tego profanację nazwy Close Combat... Cóż, o kontynuacji nic nie słychać i... dobrze.



Z grubej rury i Salomon nie należy.

Murowana zabawa, szczególnie jeśli używasz granatnika.

To samo, co w poprzedniej części, tylko więcej – i lepiej.

potrafią też znacznie lepiej wykorzystywać teren. A że AI jest bardziej elastyczne niż skrypt, robią to na różne sposoby, dzięki czemu nawet jeśli będziemy jedną misję przechodzili kilka razy na tym samym poziomie trudności, za każdym razem będzie ona troszeczkę inna.

I byłoby super, jednak od czasu do czasu wychodzą takie kwiatki, że można sobie włosy z głowy i klaty wyrywać. A wszystko przez fakt, że mimo wyglądu jest to gra taktyczna, w której raz gracz samowadza się do wydawania rozkazów, a nie samodzielnego pociągania za cyngiel. W praktyce nawet wspomniana już opcja samodzielnego snajpowania za bardzo tego obrazu nie zmienia, bo i ona jest zbyt wolna, by móc samodzielnie szybko zareagować na np. pojawiającego się ni z tego, ni z owego wroga. Wiem, wiem – nie powinno być czegoś takiego jak „pojawiający się ni z tego, ni z owego wróg”, jest jednak jedno „ale”.

Orientuj się!

Wrogowie często bowiem mają zapędy samobójcze i potrafią biec sobie na naszych żołnierzy nie bacząc na to, że przecież z odległości 10 metrów nie sposób ich nie trafić. Co w tym takiego złego, poza niewielkim realizmem? Otóż, mimo że na zdrowy rozsądek długość życia takiego gościa nie powinna przekraczać sekundy, zanim nasi zdążą się zorientować i samemu otworzyć ogień, gościu chroni się już za jakąś przeszkodą terenową. Nieco lepiej jest, jeśli wcześniej rozkazaliśmy naszym mięt na dany wycinek terenu baczenie, choć i w takim przypadku bardzo często się zdarza, że mimo dwóch „pilnujących” go żołnierzy przeciwnik mimo to przeżywa.

Problem w tym, że nie bardzo możemy coś na to poradzić. Bez dłuższego treningu minie jakaś sekunda, zanim wydamy naszym rozkaz. A to jeszcze nie koniec, bo zanim nasi ogień otworzą, najpierw sobie pogadają, następnie zmieniają pozycję na bardziej dogodną (nawet jeśli poprzednia była w zupełności wystarczająca), a dopiero potem otworzą ogień, co nawet w wersji optymistycznej zajmie kolejną sekundę. Nieraz się zdarzyło, że w tym czasie wróg spokojnie zdążył podblec, przykleknąć i skutecznie otworzyć ogień.

Co to wszystko ma wspólnego z zamianą skryptów na AI? Ano, w „jedynce” nasi byli równie „szybcy”, ale przy przewidywalnych przeciwnikach nie stanowiło to problemu. W „dwójce” natomiast przeciwnicy potrafią wpaść na pomysły zgoła nieoczekiwane (bo w normalnej sytuacji niemające szans powodzenia), które przez niemożność szybkiego zareagowania (bo aktywnej pauzy, rzecz jasna, nie ma) stają się bardzo skutecznym (choć nierealistycznym przecież) sposobem na wykończenie marines.

Fabula i multi

Cierpi na tym nie tylko tryb single, ale również multi, który został zresztą całkiem fajnie rozbudowany. Może w nim uczestniczyć nawet sześciu graczy (ciekawe tylko, dlaczego na Xboxie gracz może być o dwóch więcej...). A do tego możemy nie tylko wspólnie ze znajomymi przejść bodajże osiem misji przygotowanych specjalnie dla trybu co-op, ale również stanąć po przeciwnych stronach barykady!

Tak, tak – w „dwójce” nie jesteśmy już ograniczeni do ponownego przechodzenia kampanii z singla, a poza walką o wolność i demokrację można się również zająć odpieraniem inwazji zgniłych imperialistów. I wychodzi to całkiem niezłe, bo obie te strony prezentują

zupełnie inną filozofię. Dzielni chłopcy są dobrze uzbrojeni, ale za to wolniej się poruszają (obcy teren plus obawa o swoje zdrowie) i muszą działać w grupach. Natomiast partyzanci poruszają się pojedynczo i znacznie szybciej, ale za to ich uzbrojenie... cóż, w tym przypadku trzeba zastosować taktykę „i Amerykańcy dupa, kiedy naszych kupa”.

I jeszcze słów parę o fabule. W Ten Hammers wracamy do znanego już z „jedynki” Zekistanu, jednak tym razem lądujemy w Tien-Hamir, czyli... Dziesięciu Młotach, jak zwie się łańcuch górski w tym wymyślnym państwie. Tam właśnie znajduje się Khardiman, miasto o strategicznym znaczeniu, w którym będziemy musieli utrzymać kontrolę. Co dość istotne, Amerykanom będą w tym pomagać Brytyjczycy, nie będziemy także zmuszeni kierować ciągle tą samą ośmioką żołdaków, a wśród drużyn, jakimi przyjdzie nam kierować w trakcie dwunastu w miarę długich misji, znajdą się nie tylko nowi rekruci, ale również weterani z „jedynki”.

Po co komu dziesięć młotków?

Pytanie dobre, ale odpowiedź wcale nie będzie jednoznaczna. OK, jeśli „jedynka” ci się nie podobała, „dwójka” tego nastawienia nie zmieni – mimo dużych zmian to ciągle przede wszystkim gra taktyczna. W dodatku oferuje niemal to samo, co „jedynka”, tyle tylko, że dysponujemy większym wachlarzem możliwości, pozwalającym z trudnych sytuacji wybrnąć. „Dwójka” jest wprawdzie ciekawsza, ale rewolucji tu nie ma. Jeśli jednak wojna na poziomie taktycznym to twoje hobby, FSW:TH to tytuł niemal idealny.

Toteż krótko podsumowując: jeśli „jedynka” ci się podobała, „dwójka” jest od niej znacznie lepsza. Zaś innej, liczącej się, konkurencji nie ma. [GDA]

OCENA
7+

GRYwalność 7
VIDEO 7
AUDIO 9

PODSUMOWANIE

➔ pojazdy
➔ lepsze multi
➔ wrogowie bez skryptów
➔ nowe możliwości taktyczne

➔ dość oporne sterowanie
➔ bardzo podobna do „jedynki”...

CYBERSTREFA

BITWA O TAJWAN!

Od jakiegoś już czasu jedna z największych firm branży IT – ASUS (któż nie zna ich płyt głównych czy kart graficznych) – poszukiwała polskiego partnera do organizacji krajowej edycji ogólnosiwiatowych rozgrywek e-sportowych.

Naturalnym i najlepszym partnerem stała się oczywiście Heyah Cybersport, która, w ciągu zaledwie jednego sezonu, przyciągnęła największą liczbę graczy w historii tego rodzaju imprez w Polsce. Mało tego: Heyah Cybersport pobiła również rekord pod względem puli nagród – wyniosła ona w 2005 roku ponad 50 tysięcy złotych w gotówce i nagrodach rzeczowych.

I właśnie w ten sposób pojawiło się to nadzwyczajne i dość niespodziewane przymierze, którego jedynym celem jest **budowa potęgi polskiego e-sportu!** Partnerstwo Heyah Cybersport i ASUS-a powstało po to, by polscy gracze byli coraz bliżej czołówki gamingowego świata.

Zwycięzcy polskiej edycji Heyah Cybersport (w klasie OPEN i PRO) zostaną wysłani z misją – **UWAGA** – na Tajwan – by zmierzyć się w meczach towarzyskich i sparingowych z najlepszymi graczami Azji. W czasie tygodniowego pobytu na wyspie poznają nie tylko miejsca, obyczaje i kulturę, ale przekonają się na własne oczy, jak wygląda największe centrum przemysłu IT na naszej planecie. A to wszystko w ramach wspólnych działań Heyah Cybersport i firmy ASUS, które tą sensacyjną wiadomością rozpoczynają nową erę w historii polskiego e-sportu.

**Położ łapę na nagrodach!
I jedź na Tajwan!**



BĘDZIE OSTRO

PRZEGLĄD CYBERSPORTOWY

...: Federacja Siedmiu ...

G7 Siedem najlepszych klanów Counter-Strike'a na świecie zawiązało G7 Federation. Jest to stowarzyszenie, którego celem jest pomoc wszelkim innym początkującym organizatorom turniejów na świecie zgodnie z hasłem „Wszystko przez graczy i dla graczy”. W skład federacji G7 weszły następujące drużyny:

1. **4 Kings** (Wielka Brytania)
2. **Fnatic** (Szwecja)
3. **Made in Brasil** (Brazylia)
4. **Mousesports** (Niemcy)
5. **NiP** (Szwecja)
6. **SK-Gaming** (Szwecja)
7. **Team 3D** (Stany Zjednoczone)

To właśnie na nich mogą liczyć wszyscy, którzy mają problem z ustaleniem regulaminu czy odpowiednim promowaniem imprez gamingowych. A zatem: e-sportowcy wszystkich krajów łączcie się!
<http://www.g7teams.com/>

com, serwis zajmujący się żeriśką sceną CS-a, zorganizował turniej online Femina Gaming Nations Cup. Startuje w nim 21 reprezentacji narodowych, a wśród nich również Team Poland Female w składzie: **shilla** (kapitan) - patrz foto, **nenna**, **Chiquita**, **młoda**, **Osa**, **Blondi**, **DeeDee**, **nnka**, **małenka**. Nasze panie trafiły do grupy D wraz z Rosją, Hiszpanią, Finlandią, Bułgarią i Estonią. Pierwszy mecz (mapa de_dust2) niestety nie poszedł po myśli Polek, które uległy Rosjankom 26:4. W drugim meczu (de_train) było wręcz odwrotnie - nasza drużyna zmiażdżyła ekipę Estonii 29:1. W chwili gdy pisane są te słowa pozostały nam mecze z Bułgarią (de_inferno), Hiszpanią (de_cpl_mill) i Finlandią (de_nuke). Z każdej grupy do fazy playoff awansują po dwie drużyny. Powodzenia dziewczyny!



charakterystyczną jest elitarność - organizatorzy sami decydują, kto zagra o bajeczną pulę 152 tysięcy dolarów. Do 3 maja w turnieju tym rywalizują największe gwiazdy światowej sceny Counter-Strike'a (m.in. klany **SK Gaming**, **wNv**, **comPlexity**) i Warcrafta III (m.in. **WE.IGE.Sky**, **4K.Grubby**, **NiP-Gostop**, **T.MHJMoon**).

...: Moralne zwycięstwo ...



Counter-Strike'a, Warcrafta III, StarCrafta, Quake'a 4 i Unreal Tournament 2007 będą walczyć o miano najlepszych. W serwisie Global Gaming League ostatnio można było głosować na swoich ulubionych duelowców Quake'a, którzy wystąpią w Los Angeles. Do udziału

zostało zaproszonych dwóch graczy z Europy i dwóch z Ameryki, a więc odpowiednio: **Anton Singov „Cooller”** (Rosja) & **Johan Quick „toxic”** (Szwecja) oraz **Jason „socrates” Sylka** & **Jared Cugno „cha0ticz”**. Warto dodać w tym miejscu, że bardzo niewiele brakowało, aby na turniej pojechali **Maciej Krzykowski „av3k”** i **Grzegorz Radziński „Scooby”** (Chicago). Każdemu zabrakło zaledwie dwóch punktów procentowych.

Więcej ciekawych informacji na:
www.cybersport.pl



...: Snajperki ...

Counter-Strike, nie ukrywajmy, nie jest szczególnie popularny wśród płci pięknej. Aby go nieco upowszechnić, feminagaming.

...: WEG - wystartował ...

21 kwietnia rozpoczął się w (Chiny) Hangzhou nowy sezon World E-sports Games Masters 2006. Jego cechą



PRODUCENT: MONOLITH PRODUCTIONS
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.CONDEMNEDTHEGAME.COM

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 2 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB



EUGENIUSZ SIEKIERA | A MIAŁO BYĆ TAK PIĘKNIE...

UWAGA!

Jest to produkcja skrajnie brutalna, miejscami dość chora i generalnie skierowana do dojrzałych/dorosłych odbiorców.

CONDEMNED CRIMINAL ORIGINS

Po wyjątkowo udanym FEAR przyszła pora na Condemned. Na najnowsze dziecko studia Monolith nie musieliśmy tym razem tak długo czekać. Po przejściu całości zrozumiałem, dlaczego.

Condemned to gra akcji, która – choć ukazana z perspektywy pierwszej osoby – zbyt wiele wspólnego z typowym FPS-em tak na dobrą sprawę nie ma. To jeżący włosy na głowie thriller z elementami horroru, którego ciężka, momentami niezwykle sugestywna atmosfera przytłacza niemal 50 kg wór ziemniaków wnoszony na 10 piętro. Warto dla porządku nadmienić, że jest to produkcja skrajnie brutalna, miejscami dość chora i generalnie skierowana do dojrzałych odbiorców.

Już pierwszy kontakt z grą nasuwa jednoznaczne skojarzenia – Condemned przypomina skrzyżowanie *Manhunta*, *Kingpin* i... *Still Life*'a. Ponoć twórcy zapatrzili się także w obrazy filmowe, takie jak „Milczenie owiec” czy „Siedem”. Niestety na ambitnych zamierzeniach się skończyło. Dlaczego tak sądzę? Najwyższa chyba pora przedstawić największe przewinienia oskarżonego.

MILE ZŁEGO POZĄTKI

Fabularnie rzecz przedstawia się następująco. Wcielamy się w Ethana Thomasa, agenta FBI, specjalizującego się w tropieniu i łapaniu seryjnych morderców. Kolejne rutynowe śledztwo szybko zamienia się w szaleńczą walkę o przeżycie, gdy wrobleni w brutalne zabójstwo policjantów będziemy musieli – uciekając jednocześnie przed wymiarem sprawiedliwości – udowodnić własną niewinność. Nim dojdziemy do dramatycznego finału, zbierzemy dwa worki przemawiających na naszą korzyść dowodów, a przy okazji rozłożymy na łopatki połowę ziemskiej populacji świrów i psychopatów. Mogę chyba śmiało powiedzieć, że choć scenariusz nie jest jakoś szczególnie porywający, podstawowe założenie spełnia – trzyma w napięciu do ostatniej chwili.

EGZEKUCJĘ CZAS ZACZĄĆ

Na początku warto zaznaczyć, że choć wad jest tu od groma, nie są to babole, które by grę totalnie dyskwalifikowały. Jak wspominałem wcześniej, Condemned to dobra, cholernie klimatyczna produkcja, która ma szansę spodobać się sporej rzeszy graczy. Nie zmienia to jednak faktu, że oczekiwałem znacznie, znacznie więcej (ale to już przecież nie problem twórców, tylko mój) i na niemal każdej płaszczyźnie (może z wyjątkiem oprawy) najnowsze dziecko Monolithu w ten czy inny sposób mnie rozczarowało.

Zacznę od tego, co doskwierało również we wcześniejszym dziele tej ekipy, a więc schematyzmu, przeradzającego się z czasem w znużenie. Rozgrywka w FEAR leciała od początku do końca według tego samego utartego wzorca (ciągła, niezmordowana walka poprzeplatana scenami rodem z azjatyckich horrorów). Condemned również cierpi na powtarzalność i rutynę. Niemal cała filozofia rozgrywki sprowadza się do walki w bezpośrednim starciu z całymi zastępami mętów i socjopatów. Od czasu do

czasu przerywamy na chwilkę, by pomyszkować w poszukiwaniu rozmaitych śladów. To jednak tylko symboliczna, kilkuminutowa przerwa na złapanie oddechu przed rozplataniem siekierą kolejnej porcji łbów.

I tak w koło Macieju, przez 10 dość rozbudowanych etapów. Nie zmienia się nic poza ruderami, które odwiedzamy, oraz wyglądem gości, którzy czyhają na nasze wątłe życie. Swoją drogą, ciekawym, jakie miasto na Ziemi może się pochwalić takim zbiorem najrozmaitszych świrów, którzy – zdaje się – niczego innego w życiu nie robią poza czajeniem się na kogoś z łomem w garści? (By było ciekawiej, między sobą też się kolesie notorycznie tłuką.)

PROSTE JEST PIĘKNE?

Irytują też zbyt daleko idące uproszczenia. Gra jest szalenie liniowa, prowadzeni jesteśmy nieustannie za rączkę, a poszczególne poziomy tak zbudowano, że nie da się ich przejść inaczej, niż to przewidzieli twórcy. Na domiar złego ruchy naszego herosa, nie wiedzieć czemu, bardzo ograniczono. Nie dość, że bardzo niemrawo się wlecze, a kondycja w nim za grosz (bieg zarezerwow-

NIE TACY GŁUPI...

Na delikatną pochwałę zasługuje AI. Nie to, by koleś był jakoś szczególnie inteligentny, bo mimo wszystko do klonów z FEAR trochę im brakuje, ale z pewnością nie można też powiedzieć, że są bezmyślnymi ćwokami. Chociaż się za przeszkodami licząc, że znokautują nas ciosem z zaskoczenia, i próbują zachodzić od tyłu. Czasem też po solidnym ciosie wytrącimy takiemu broń z ręki – wtedy może się na nas rzucić z gołymi pięściami, może też uciec w poszukiwaniu nowej broni. Robi to niezłe wrażenie, gdy zdezorientowany koleś, może nawet lekko przestraszony, rozgląda się po otoczeniu, podbiega do najbliższej ściany i wyrywa z niej fragment rurki. Niby nic, a cieszy

Gdy tylko rano otworzyłem oczy, wiedziałem, że czeka mnie kiepski dzień.



NIEEE! Tylko nie to!!! Nie powtarzajcie od początku „Mody na sukces”!!!

Chcieli jak najlepiej... a wyszło „tylko” nieźle.

wany jest na wyjątkowo krótkie dystanse, co – jak rozumiem – jest ukłonem w stronę realizmu), nie może też dowoli skakać, kucać, zeskakiwać z podestów etc. Wszystkie te czynności bohater może wykonać tylko w ściśle określonych miejscach (podobnie było w RE4). Doprowadziło to do irytujących sytuacji, jak np. zablokowania się w przejściu z powodu... pudła, które bezczelnie tarasowało wejście do kolejnej lokacji. Interakcja w świecie gry jest całkiem do rzeczy

i większość mniejszych elementów otoczenia nie jest na trwale przymurowana do podłogi, więc najwidoczniej w ferworze walki lupnąłem niechcący w to ustrojstwo, które bezczelnie wzbraniało mi wstępu do sąsiedniego pokoju. A że przeskoczyć tego nie mogłem, pozostało jedynie usunąć to z drogi serią wybitnie nieudolnych kopniaków.

Skoro już jestem przy sprawach związanych z fizyką, zupełnie na marginesie wspomnę jeszcze, że zachowanie ciał pozostawia sporo do życzenia. Ręka czy noga zatopione w betonie tudzież zwłoki przybierające nienaturalne pozy to kwiatki, które podczas zabawy nader często gościły na moim monitorze.

Wspomniana liniowość, krótki czas potrzebny na ukończenie scenariusza oraz brak multiplayera sprawiają, że niewielu graczy powróci do tej gry po jednokrotnym zaliczeniu całości. To zabawa na raz i szczerze powiedziawszy, nie wyobrażam sobie, bym sam kiedykolwiek odczuł przemożną chęć ponownego zatopienia się w ten chory świat. Wolałbym zmierzyć się po raz kolejny z Manhantem.

LOMEM PRZEZ LEB

System walki też jest wyprany z jakiegokolwiek finezji. Wszys-

ko sprowadza się w zasadzie do bezmyślnego walenia każdego gościa po łbie (oraz oczywiście blokowania ciosów przeciwnika). Walenia czymkolwiek, bo przyłożyć można niemal wszystkim, co się do tego nadaje. Może to być decha z gwoździem, szpadeł, topór, strażacki, metalowe drzwiczki z pobliskiej szafki lub nawet fragment instalacji gazowej wyrwanej ze ściany. Oczywiście każdą potencjalną broń określa kilka specyficznych współczynników (wiadomym jest, że siekiera zada większe obrażenia niż przykładowo deska, z kolei ową deską dużo łatwiej jest wymachiwać).

Czasem w nasze łapy trafia strzelba tudzież rewolwer, jednak nie nacieszymy się nimi długo, bo o amunicję równie trudno jak o rozsądnego polityka w polskim rządzie. Co ciekawe, by sprawdzić, ile beczennych naboju pozostało w magazynku, trzeba doń zajrzeć. Nie możemy też taszczyć żadnego żelastwa w zapasie. Jesteśmy skazani tylko na to, co aktualnie dzierzymy w łapach. Jest to teoretycznie całkiem sensowne rozwiązanie – ucieszy przede wszystkim fanów urealniania rozgrywki na każdej możliwej płaszczyźnie. W praktyce jednak niejednokrotnie irytuje. Np. w sytuacji, w której przez dane drzwi możemy się przedrzeć jedynie za pomocą np. topora (by porąbać drzwi w drzazgi) lub młota (rozwalając kłódkę w drobny mak). W takich momentach musimy się cofać



Powiedziałem, że kibicuję Legii, a oni byli z Krakowa. A ty komu kibicujesz?!



Nie przejmuj się, my też głosowaliśmy na Samąbronę.

Przedawkowanie środków na pryszcze może zakończyć się tragicznie.



Ciężka noc, co?



OKIEM QN'IKA

OCENA 5+

Z Condemned wiązałem spore nadzieje, ale szybko się od niego odbilem. Gra ma przede wszystkim fatalnie zaprojektowane poziomy. Krążenie po podobnie wyglądających korytarzach i szukanie wyjścia z zaprojektowanego bez pomysłu labiryntu zajmują tu najwięcej czasu. Również zabawki śledcze nie bawią – używać ich można rzadko i nie wymaga to od gracza większego zaangażowania. Wreszcie sama walka jest – jak dla mnie – zbyt chaotyczna, zwłaszcza w sytuacji, w której trzeba się naparzać z dwoma przeciwnikami jednocześnie.

Fabula, czyli właściwie główna atrakcja Condemned, również niczym mnie nie porwała. Nawet po niej widać, że gra działa na engine'ie FEAR – zastosowano tu te same sztuczki (rozmażujące się cienie, przemykające przed oczami postaci, zmieniające się na chwilę tekstury), które jednak dużo większe wrażenie robiły w straszniejszym tytule Monolith. W sumie pograć można, ale szkoda na to czasu – za dużo jest dobrych gier, które można w tym czasie zobaczyć. Ogólnie – porażka i niewykorzystany potencjał.

nowszym Doomie podczas zabawy łatwo nabawić się klaustrofobii. Mamy tu sieć ciemnych, momentami nieprzyzwoicie małych lokacji połączonych wąskimi korytarzami. Jeśli idzie o kolorystykę, dominują rozmaite odcienie szarości i brązów. Brak jakichś większych pomieszczeń nie powinien jednak nikogo dziwić, gdy uwzględnimy charakter Condemned. Po grze o takim, a nie innym profilu trudno przecież oczekiwać otwartych plenerów czy placów skąpanych w świetle słońca.

Wszystkie te zapadłe dziury zaprojektowano po mistrzowsku. Chyba jeszcze w żadnej grze nie wyglądały tak dobrze i co za tym idzie – tak naturalnie. Najrozsądniejsze filtry graficzne wykorzystane w Condemned to materiał na dodatkowy artykuł. Trudno też opisać słowami, nie uciekając w niepotrzebny patos, jak perfekcyjnie zrealizowano smaczki, takie jak cienie tańczące na ścianach, promienie słońca nieudolnie przebijające się przez zakurzone szyby czy gość, który pluje zębami i zalewa się krwią po otrzymaniu wyjątkowo mocnego ciosu. Same modele postaci tudzież ich animacja też są niegorsze. Wynaturzone pokraki z końcowych etapów (czy to aby na pewno są jeszcze ludzie!!!) samym tylko wyglądem potrafią przyspieszyć bicie serca.

Dla porządku dodam jeszcze, że Condemned hula na silniku FEAR (co zresztą widać gołym okiem), ale odniosłem wrażenie, że engine ów został od tamtego czasu nieco lepiej zoptymalizowany. Nie zmienia to oczywiście faktu, że trzeba dysponować naprawdę potężną maszyną.

Wyjątkowo dobrze prezentuje się także dźwiękowa strona gry. Równie soczy-

sta jak w FEAR, równie klimatyczna jak w najlepszych survival horrorach. Wszystkie te chroboty, krzyki, wrzaski, uderzenia, zadawane ciosy, łomoty etc. brzmią po prostu fantastycznie. O tym, jak znacząco wpływają na klimat i pomagają go budować, wspominać chyba nie muszę.

NIE TAKI ŚWIR STRASZNY, JAK GO MALUJĄ

Pora się wreszcie skupić na elementach grozy. I tutaj gra mnie lekko zawiodła. Rozgrywka z etapu na etap w zasadzie nie ewoluuje, więc raczej nie liccie na to, że będziecie co chwila podskakiwali ze strachu łapiąc się kurczowo poręczom fotela. Owszem, strasznie też czasem bywa, sam o mało nie dostałem zawału, gdy nagle jakiś oprych, którego wziąłem za manekina, zeskoczył z wystawy i zmiażdżył mi łeb gazurką. Takich smaczków jest więcej (na uznanie szczególnie zasługują halucynacje, których doświadcza bohater), ale – podobnie jak w FEAR – doskwiera nam niedosyt i gdy już dokładnie poznamy, jakimi mechanizmami rządzi się porucha i brudna rzeczywistość w Condemned, niewiele będzie nas w stanie zaskoczyć.

FINAL CUT

Cóż, nie jest to gra dla każdego – to mogę powiedzieć na pewno. Ale wiem też, że ludzie, którzy lubują się w takich klimatach, nie będą się w stanie od gry oderwać, a gdy już zatopią się na dobre w ten chory świat, satysfakcja płynąca z zabawy sprawi, że wszystkie opisane powyżej wady przestaną doskwierać. [CDA]

Za pierwszym razem – szok. Za drugim – rutyna.

niejednokrotnie o kilka (naście) pomieszczeń pamiętając, że właśnie tam upragniony przedmiot widzieliśmy ostatnio.

BŁYSKAWICZNE ŚLEDZTWO

Zawodzi wreszcie szumnie zapowiadana zabawa w agenta FBI, a więc wszystkie związane z tym elementy detektywistyczne. Zbieranie śladów, szukanie poszlak i dowodów etc. uproszczono do niezbędnego minimum. Ethan sam wyciąga przydatny w danym miejscu przedmiot, zaś o tym, że coś właśnie tu i ówdzie można zrobić, dowiadujemy się ze stosownej informacji, która pojawia się na ekranie. Na terenie „neutralnym” nie możemy nawet wyjąć zza pazuchy żadnego gadżetu, nie mówiąc już o myskowaniu i zabawie na własną rękę. Czegoś tu nie rozumiem. Panowie z Monolith zrobili grę dla dorosłych, ale uproszcili ją do tego stopnia, że nawet 5-letnie dziecko nie miałoby większych problemów z zaliczeniem „zagadkowych” fragmentów.

CIEMNO, SZARO, BRUDNO

Teatrem naszych działań są najrozsądniejsze miejsca miejskiego rozkładu, a więc walące się rudery, opuszczone stacje metra i tym podobne atrakcje turystyczne. Niczym w naj-

OCENA 7+

GRYwalność 7
VIDEO 8
AUDIO 9

PODSUMOWANIE

- świecna oprawa audio-wideo
- niezły, sugestywny klimat
- fajnie zaprojektowani psychole
- elementy detektywistyczne

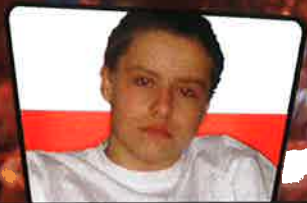
- za wiele uproszczeń
- ograniczony zakres ruchów bohatera
- mało zróżnicowane lokacje (choć świetnie zaprojektowane)
- nieprzyzwoicie krótka
- od początku do końca leci wg tego samego schematu



Poznań
Tu warto żyć



"To co było **marzeniem** rok czy też dwa lata temu,
teraz staje się **rzeczywistością!**"
/counter-strike.pl/



Maciej 'av3k' Krzykowski

Mecz Pokazowy
VS.



Anton 'cooller' Singov

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP POLAND 2006



Sponsorzy Generalni



3 CZERWCA 2006

Poznań, MTP Głogowska 14
10⁰⁰ - 22⁰⁰



Neo [CS]



Młoda [CS Kobiet]



KarteK [MS FIFA06]



TY ? [NFS:MW]



Lockheed [ET]



Devil [Tekken 5]



Turnieje ESWC Poland 2006

Counter-Strike & Quake 4

Turnieje otwarte:

- Mistrzostwa Świata FIFA 2006
- Enemy Territory
- Need For Speed™: Most Wanted
- Tekken 5

**NAJLEPSI GRACZE, NAJLEPSZE DRUŻYNY
ZOBACZ ICH W AKCJI NA ŻYWO!**

www.DIGITALARENA.pl



eSports.pl
przyjmiij wyzwanie



Wszystkie znaki towarowe, znaki firmowe, logo oraz tytuły gier są własnością ich właścicieli i podlegają prawnej ochronie.

PRODUCENT: MILESTONE
DYSTRYBUTOR: BLACK BEAN
CENA: 99,90 zł
WWW.EVOLUTIONGT.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 800 MHz
RAM: 64 MB
GRAFIKA RAM: 256 MB



ALLOR | NIEZŁA KONTYNUACJA NIEZŁEJ GRY

Evolution GT



Dawno, dawno temu, choć tak po prawdzie to całkiem niedawno, za siedmioma górami, mimo że dla wielu to całkiem blisko, pojawiła się samochodówka SCAR zwana. Ani specjalnie ładna, ani innymi przymiotami z najlepszymi konkurować niepróbująca. Ale mająca jednakowoż zalet kilka, wśród których miły model jazdy i elementy RPG na pierwszym miejscu wymienić trzeba.

To „dawno, dawno temu” to tak bardziej szczegółowo jakiś rok. Tyle czasu potrzebowali włosi z firmy Milestone, by z samochodówki poświęconej jednej marce (Alfa Romeo) zrobić grę z w sumie 35 licencjonowanymi wozami różnych producentów (w tym także paroma alfami) oraz 28 trasami (parę z nich się powtarza, ale w końcu co to by była za samochodówka bez Donington Park; powtarza się także parę tras miejskich). Ale mimo zmiany nazwy i rozszerzenia parku maszynowego najtrafniejszym określeniem Evolution GT jest po prostu SCAR 2.

Samochodowe RPG?

Wszystko to za sprawą wspomnianych już elementów RPG. Nie powstydziliby się ich niejedna pełnokrwista pseudoRPG-owa nawa-



w cieniu aerodynamicznym, straszenie – w zasadzie za wszystko. Gdy zgromadzimy odpowiednią ich liczbę, awansujemy na wyższy poziom, co wiąże się z otrzymaniem 2 punktów do rozdelenia pomiędzy umiejętności.

Co bardzo miłe, przed startem każdego cyklu rozgrywek wybieramy team, czyli de facto głównego sponsora. Każdy z nich stawia na nieco inny rodzaj widowiska, co w praktyce oznacza, że za niektóre rzeczy robione na torach będziemy dostawać więcej punktów doświadczenia. Taki sponsoring pewnego producenta napojów gazowanych sprawia, że punkty otrzymywane za najlepszy czas okrążenia oraz wyścigu mnożone będą na przykład przez 2. Inny będzie wołał straszenie lub czystą jazdę, dzięki czemu nie ma problemów z wyborem takiego, który będzie cenil właśnie nasz styl jazdy.

Ale to jeszcze wcale nie wszystko. Za dobre osiągnięcia otrzymujemy także lepsze kawał-



ki zbroi... znaczy się stroju. Różnią się one między sobą nie tylko kolorami, ale przede wszystkim bonusami do umiejętności. Jedyne, na co nie mamy wpływu, to same rumaki – w każdym wyścigu wszyscy kierowcy jeżdżą takimi samymi wozami, ale to tylko dodatkowo zwiększa znaczenie bonusów z umiejętności i stroju.

A sama jazda?

Elementy RPG – mimo że bardzo przyjemne – to jednak tylko dodatek do tego, co w samochodówkach najważniejsze. Na szczęście

Najtrafniejszym określeniem Evolution GT jest po prostu SCAR 2.

lanka. Na początku (o ile pominiemy milczenie tutorial – niestety, to jedyny sposób, w jaki można go pominąć, ale na dokładniejszy opis zapraszam do ramki) wybieramy specjalizację naszego bohatera, czyli na RPG-owe coś w rodzaju profesji. Na tym się zresztą wcale nie kończy, bo za każdy przejechany wyścig dostajemy punkty doświadczenia. Za wyprzedzenie, czyste okrążenie, najlepszy czas, jazdę

Gabriele Tarquini – to właśnie ten miły pan będzie twoim nauczycielem. Niestety, jego gadania nie można przy tworzeniu pierwszego profilu przewinąć. A całe to wprowadzenie – choć objaśnia zawarte w grze elementy RPG – osobiście zaliczam do jednych

z najbardziej irytujących w historii gier! Intonacja, gesty, dobór materiału filmowego... kurcze, to najlepszy przykład na to, jak nie należy robić tutoriala. Albo też jak zrobić tutorial, który na długo (i jak najbardziej negatywnie) zapadnie w pamięci.

Profesje

HARRIER (łupieżca) – kierowca pewny siebie i straszący innych, choć niestety mało przewidujący. Po wyborze tego profilu otrzymasz plusy do zastraszania i pewności siebie, minusy do umiejętności związanych z cofaniem czasu oraz przebiegłości.

SWIFT (niedościgniony) – jego motto to „szybkość, liczy się tylko szybkość, a hamulce są dla cieniasów!”. Nie powinny dziwić plusy do kontroli przepustnicy i przebiegłości, ale także minusy do zastraszania i pewności siebie, a przede wszystkim – bardzo uciążliwe – do wycucia hamulców.

NATURAL (urodzony kierowca) – nie lubi zastraszać, nie jest przebiegły ani zbyt precyzyjny, jeśli chodzi o sterowanie, ale za to ma bardzo rozwinięte zmysły przewidywania oraz nieco lepsze od przeciętnej opanowanie hamulców.

ICEMAN (lodowiec) – osobnik niezwykle pewny siebie, skoncentrowany i precyzyjny, niestety kosztem są duże minusy do zdolności związanych z cofaniem czasu.

TEST DRIVER (kierowca testowy) – może się pochwalić precyzją sterowania, skoncentrowaniem oraz ponadprzeciętną umiejętnością antycypowania wydarzeń, ale za cenę gorszego opanowania przepustnicy, słabszej umiejętności przewidywania i małej przebiegłości.

ALL ROUNDER (średniak) – właśnie ten profil jest najlepszy dla kierowców chcących się skoncentrować na jeździe, bo tylko w taki sposób można równie dobrze opanować przepustnicę, hamulce i kierownicę.

Umiejętności

INTIMIDATION (zastraszanie) – im wyższy jej poziom, tym szybciej kierowca przed nami wymięknie i zrobi nam miejsce.

CONFIDENCE (pewność siebie) – im wyższy jej poziom, tym większy będzie nasz wskaźnik odporności na zastraszanie.

CONCENTRATION (koncentracja) – im wyższy jej poziom, tym szybciej będziemy się zbierali po zastraszaniu.

HINDSIGHT (przewidywanie) – im wyższy jej poziom, tym dalej będziemy się mogli cofnąć.

ANTICIPATION (antycypacja) – im wyższy jej poziom, tym szybciej będziemy odzyskiwali zdolność przewidywania.

STEER PRECISION (precyzja sterowania) – im wyższy jej poziom, tym nasze wozy lepiej trzymają się drogi.

THROTTLE CONTROL (kontrola przepustnicy) – im wyższy jej poziom, tym nasze wozy lepiej przyspieszają.

BRAKE TIMING (wycucie hamulców) – im wyższy jej poziom, tym nasze wozy lepiej hamują.

CUNNING (przebiegłość) – im wyższy jej poziom, tym łatwiej będzie nam wyprzedzić korzystając z cienia aerodynamicznego przeciwnika.

model jazdy jest tu równie przyjemny, co w SCAR, czyli mniej więcej (pod warunkiem wyłączenia TCS-u i ABS-u, które tylko przeszkadzają) na poziomie prostszego z ToCA 3. Nie trzeba więc mieć doktoratu z „kierowaniem samochodami w warunkach



ostrej konkurencji na torze” – do zabawy wystarczy dowolny joy lub pad z analogowym drążkiem, a mocnymi tylnonapedkami można bez problemu jeździć boczkiem. Na klawiaturze czy kierownicy grać też się da, ale ta pierwsza będzie zbyt niedokładna, by sprawiała to frajdę, a ta druga... cóż, Evolution GT jest jednak zbyt zręcznościowe, by wybrać kierownicę zamiast pada – ten bowiem sprawdza się zdecydowanie najlepiej.

Poza tym – w przeciwieństwie choćby do World Racing 2 – nie ma tutaj żadnego rozdzielenia jaźni. Jeśli mamy na to ochotę i odpowiednio pokierujemy rozwojem naszego kierowcy, będziemy mogli jeździć bardzo kontaktowo, przepychając się łokciami do przodu i strasząc innych kierowców. Warto też podkreślić, że to jedyna (jeśli przyjąć, że SCAR to prequel) seria wśród samochodówek, w której w razie popełnienia błędu można cofnąć czas i na przykład spróbować inaczej wyprzedzić czy szybciej rozpocząć hamowanie przed zakrętem. Sprawdza się to po prostu perfekcyjnie – aż dziw bierze, że inni twórcy samochodówek jeszcze tego pomysłu nie podchwycili!

Innym bardzo fajnym pomysłem jest wspomniane już straszanie. Fajnym także dlatego, że gdy to nas zaczynają straszyć, słychać coraz szybsze bicie serca. Gdy zaś odporność naszego kierowcy zmaleje do zera, zamazuje się widok toru i na własnej skórze dowiadujemy się, dlaczego wystraszonych przeciwników tak łatwo wyprzedzić. Oba te elementy (straszenie i cofanie czasu) były już wprawdzie obecne w poprzedniej grze Milestone, ale obecnie efekty im towarzyszące jeszcze bardziej dopracowano, poza tym to nadal jedna z rzeczy wyróżniająca te tytuły na tle innych samochodówek.

Al ta grafika i multi...

Wiele dobrego można także powiedzieć o sztucznej inteligencji przeciwników, którzy potrafią zarówno popełniać błędy, jak

i wciskać się po wewnętrznej. Niestety jeśli chodzi o grafikę i multi tak fajnie już nie jest. Trybu sieciowego bowiem... nie ma. Jest tylko split-screen, ale to tylko namiastka prawdziwego multiplayera. Co się zaś tyczy grafiki... cóż, szczególnie piękna nie jest, a co gorsza, w rozdzielczościach większych niż 640 x 480 część obiektów jest w bardzo brzydki sposób skalowana. Dokładnie ten sam problem występował zresztą w SCAR i aż dziw bierze, że powielono go w Evolution GT, bo widać go już po paru sekundach gry...

Co warta jest ewolucja?

Jeśli zależy ci na multi – możesz ją sobie z czystym sumieniem opuścić. Jeśli szukasz superrealizmu – szukaj go gdzie indziej. Jeśli zależy ci na graficznych wodotryskach – aż dziw bierze, że doczytałeś do tego momentu.

Jeśli jednak szukasz świeżego podejścia do wyścigów torowych (elementy RPG!), w miarę dobrego, ale co najważniejsze – przyjemnego modelu jazdy i sensownie rozwiązanej trybu kariery (kilka lig – trzeba wszystkie wyścigi danej ligi ukończyć na podium by awansować do ligi wyższej) – cóż, w tym wszystkim Evolution GT jest naprawdę niezłe i na pewno cię nie zawiedzie! [GDA]



**NOWA
FORMUŁA**



KONIEC Z PODRAŻNIENIAMI

NAWILŻAJĄCY BALSAM PO GOLENIU NIVEA FOR MEN

Innowacyjna formuła CARE PRO **TEC**
skutecznie łagodzi podrażnienia i nawilża skórę.

Męska strona pielęgnacji: www.NIVEA.pl/men

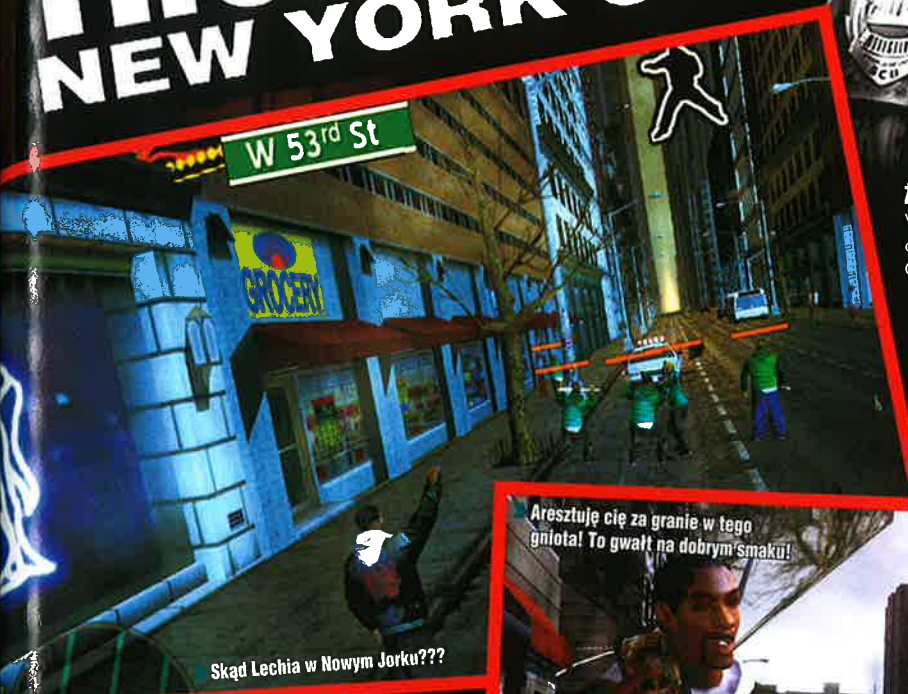
PRODUCENT: REFLUX
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99 ZŁ
WWW.ACTIVISION.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | CHRISTOPHER WALKEN, MUZYKA – I WIĘCEJ NIC

Sequely gier komputerowych wpadają zwykle do jednej z dwóch kategorii: albo ich twórcy poprawiają to, co nie działało, i rozbudowują to, co było zbyt proste, albo nie robią nic poza wymianą fabuły, poziomów i oprawy graficznej. Czasem jednak można wyjść poza ten schemat. Niestety.

TRUE CRIME NEW YORK CITY



Skąd Lechia w Nowym Jorku???

Pierwsza część True Crime – ta z podtytułem Streets of L.A. – miała świetną nieliniową strukturę gry, umiarkowanie porządną model jazdy, bogaty w ciosy, ale średnio dopracowany system walki oraz absolutnie irytującą głównego bohatera. Gość był takim dupkiem, że kiedy ginął, czułeś, że zrobiłeś dobry uczynek. A drugie True Crime – to z New York City w nazwie? Świetna nieliniowa struktura gry została wyrzucona do kosza, model jazdy jest koszmarnie słaby, system walki spisuje się najlepiej, gdy nie korzystasz z wbudowanych weń ułatwień (np. „targetowania” wybranego przeciwnika), a główny bohater to kolejny z wielu częstych ostatnio „czarnych braci z charakterem”. Ogólny bilans? Spójrz na metryczkę u dołu strony.

Marazm w Nowym Jorku

Mówiąc szczerze, po pierwszych kilku godzinach spędzonych przed monitorem nie miałem już ochoty ani grać w True Crime: New York City, ani tym bardziej o nim pisać. Dawno nie było produkcji, która wzbudziłaby we mnie aż taki marazm – a przypominać, mamy wiosnę, wszystko wokół budzi się do życia, ludzie uśmiechają się do siebie i z radością wstają z łóżka, nawet o piątej rano do pracy na wysypisku śmieci. Zmusiłem się



Aresztuję cię za granie w tego gniota! To gwałt na dobrym smaku!

jednak do wytrwania przy komputerze na tyle długo, by czytelnicy CD-Action mogli cieszyć się z tych majowych dni, nie marnując czasu na „dwojkę” True Crime.

Bandyta policjantem

Fabula tej miernoty balansuje na granicy wiarygodności. Bohaterem True Crime: New York City jest Marcus. Poznajemy go, gdy wyrusza na krwawą vendettę – chce pomścić zaniach na swojego ojca (co prawda, nieudany, ale co tam), wysoko postawioną szychę przestępczego półświatka NYC. Po zabiciu ostatniego z kilkunastu spiskowców Marcus zostaje złapany przez policjanta, który powołując się na starą znajomość (mówi „wychowywałem cię, chłopcze!”) puszcza go wolno. Pod jednym z warunków – Marcus ma wstąpić do policji i skończyć z łamaniem prawa. Właściwa gra zaczyna się kilka lat później, gdy nasz bohater przechodzi testy na policjanta, a w pierwszej akcji traci swojego mentora, wyśadzonego w powietrze w – najwyraźniej – misternie zaplanowanej pułapce. To trzeba wyjaśnić... i pomścić, rzecz jasna.

Życie w wielkim mieście

Wątek poszukiwań zamachowców szybko okaże się związany z drugą ważną intrygą True Crime: New York City – polowaniem na narkotykowych bossów. Podobnie jak w serii GTA, kolejne zadania głównego wątku aktywuje się podjeżdżając samochodem we wskazane miejsce. Poza głównymi, fabularnymi misjami podczas jazdy po mieście bohater otrzymuje na bieżąco informacje dotyczące generowanych losowo drobnych przestępstw i wykroczeń, którymi może się zająć w wolnym czasie. Pod względem grywalności nie są one zbyt ciekawe – zwykle trzeba przejechać we wskazane miejsce i uspokoić (pokazaniem odznaki, pięścią, bronią palną) kilku bandziorów – ale przynajmniej ich treść jest interesująca (np. powstrzymanie porywaczy miejskiego autobusu czy bijatyka, do której doszło po samochodowej stłuczce).

Walken – King of NY

Żeby nie było za nudno, wprowadzono do gry kilka elementów potencjalnie wzbogacających zabawę, m.in. system dobrego glina/złego glina (np. zabrane handlarzom narkotyki można oddać do magazynu lub spylić paserowi) czy dodatkowe ciosy i manewry samochodowe, które można kupować za zdobywane punkty.

Wszystko fajnie, ale to, co najważniejsze, jest normalnie denne – każdy podstawowy mechanizm gry ma niedoróbkę, która zupełnie go dyskwalifikuje. Jeden przykład – podczas jazdy samochodem przedchodnie uskakują przed twoim autem prosto pod... jego koła, co nabija punkty „złego gliny” i po krótkim czasie sprawia, że zaczyna cię gonić i ostrzeliwać NYPD. Drama!

Czy jest coś dobrego? Porządna ścieżka dźwiękowa (licencjonowany hip-hop i ciężkie gitarowe granie) oraz rewelacyjny aktor Christopher Walken w jednej z ról, który włożył w swoją pracę więcej serca niż wszyscy pozostali uczestnicy tego projektu razem wzięci. [CDA]

OCENA

4

GRYwalność: 3
VIDEO: 6
AUDIO: 7

PODSUMOWANIE

- ⊕ Christopher Walken
- ⊕ ścieżka dźwiękowa
- ⊖ całe mnóstwo rzeczy, dużych i małych...
- ⊖ ogólnie niedorobiona

PRODUCENT: PHONEMIC/JOWOOD
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.SPELLFORCE.COM/SF2

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 1.5 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB



GEM | RPG | RTS – MAGIA I MIECZ

SpellForce 2

Shadow Wars

Dawno, dawno temu, za górami, za lasami, w księstwie Phenomic na świat przyszła niezwykła gra. Jej niezwykłość polegała na tym, że choć zrodzona na styku królestw strategii w czasie rzeczywistym i role-playing nie była wcale koszmarną poczwarą, jakimi zwyczajowo okazują się podobne jej hybrydy.

Przeciwnie,

była niezwykle atrakcyjna pod każdym względem i wiercie mi – w swoim czasie dla SpellForce były żywiej serca wielu, wielu graczy.

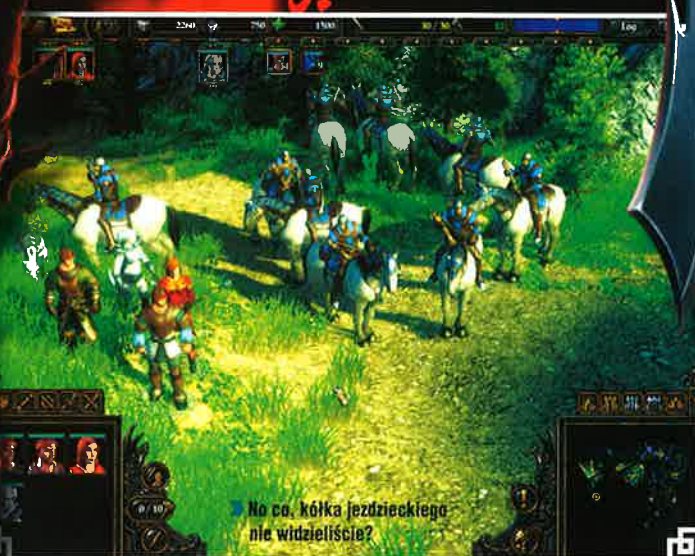
Dziś to już tylko historia. Czaszy świetności Zakonu Świtu i kolejnych powiązanych opowieści – Oddechu Zimy i Cienia Feniksa, przeminęły. Nie bez echa jednak. Tym pozostaje wciąż żywe wspomnienie i... ich pierwszy pełnoprawny sequel – Shadow Wars, dzięki któremu znów dane nam jest powrócić do fantastycznego świata Eo. Trzeba zaś wam wiedzieć, że czeka tam wyzwanie – ale i nagroda – znacznie, znacznie większe niż wszystkie dotychczas. Albowiem nadchodzi Czas Mrocznych Wojen i powiadam wam – ci, którzy zechcą je poznać, ci, którzy poświęcą im swe życie (sama kampania single player trwa nawet **60 godzin**), odnajdą w nich to wszystko, co stanowiło

o niezwykłości SpellForce i... więcej! To zaś dlatego, że nie tylko wyeliminowano z nich wszystko, co wcześniej budziło nasz niepokój, ale także poprawiono to, co wprawiało nas w zachwyt już wcześniej.

60 godzin sagi

Nie sposób jednoznacznie wskazać momentu, w którym Shadow Wars stały się naszym udziałem i naszym przeznaczeniem. Jest tak zapewne od chwili, gdy pojawiły się Cienie. A może jednak dopiero od momentu, gdy zawiązany został nikczemny Pakt pomiędzy nimi a częścią mrocznych elfów – Norcaine... Wreszcie może czas ten liczyć należy dopiero od śmierci generała Norcaine Craiga Un'Shallacha i ucieczki jego córki Nightsong z królestwa ludzi...

Jakkolwiek by nie było – Pakt wniósł wojnę w życie wszystkich, zda się, rozumnych ras Eo. I jak zwykle w chwilach próby ich los i przyszłość całego świata spoczną na barkach niewielkiej grupki awanturników. Ich zadaniem będzie wykucie nowego sojuszu Świat-



No co, kółka jeździeckiego nie widzieliście?



Prawie jak Wyżima



SpellForce 2 jest tym wszystkim, czym chciała być SpellForce, gdy dorośnie.

łości i odkrycie, co kryje się poza Cieniami. Nie będzie to jednak łatwe dla grupy złożonej z przedstawicieli ras uznawanych za sprzymierzeńców Mroku...

3 Shaikan

Bohaterem Czasu Mrocznych Wojen jest trójka rodzeństwa Shaikan – ludzi, w których żyłach płynie smocza krew. Dzięki niej zdolni są m.in. przywoływać swych krewnych z dużych odległości. Smocza krew pozwala im także przywracać życie tym, którzy wyruszyli już w ostatnią – zdawałoby się – drogę. Te nadludzkie zdolności jednak powodują, że przedstawicielom Shaikan niełatwo w Świecie Światłości. Dla innych ras – ludzi, elfów, krasnoludów – są oni skrytymi wyznawcami Bogów Ciemności. W tym szczególnym przypadku zaś towarzyszy im jeszcze Shadow-

song, a więc Norcaine – kolejna „zła” rasa Eo... Nic dziwnego przeto, że zadanie znalezienia sprzymierzeńców okaże się dla nich niemal ponad siły, że stawić będą musieli czoło setkom przeciwników i wyjść zwycięsko z tysięcy prób. W tym tej najważniejszej, związanej z własnym pochodzeniem i przeznaczeniem...

30 poziomów, 100 zdolności

Nie jest jednak ważne, kim byli nasi bohaterowie przed rozpoczęciem Mrocznych Wojen, lecz to, kim się staną w ich trakcie. Przed każdym z nich 30 poziomów rozwoju, powodującego wzrost energii życiowej i magicznej, ale także nauki nowych zdolności. Bohaterów SpellForce 2 szkolić można zarówno w mieczu, jak i magii, zgłębiając tajniki każdej z tych gałęzi i specjalizując w po-

szczególnych grupach broni czy czarów. Warto jednak przy tym pamiętać, że każdy wybór ma swoją cenę i nie sposób być wybitnym we wszystkim.

Dodatkowo od poziomu postaci zależy dostępność przedmiotów – broni i pancerzy. Wszystko to razem – możliwości swobodnego rozwoju bohatera i uczynienia z niego ciężkozbrojnego paladyna lub posługującego się łukiem nekromanty – i fakt, że na jego lub jej drodze na odnalezienie czeka ponad tysiąc przedmio-

Shaikan

Lud wywodzący się od alchemika Malacaya, który po uratowaniu życia starożytnemu smokowi Urowi zyskał możliwość związania się z nim w ceremonii zmieszania krwi. Ta stała się zwycięstwem dla potomków Malacaya, którzy żyli odąd pod opieką swego Patriarchy – Ura, rozwijając wrodzone sobie zdolności walki i dowodzenia. Smocza krew buzuująca w ich żyłach jednak powoduje, że Shaikan postrzegani są nieufnie zarówno przez wyznawców Światłości, jak i zwolenników Mroku. Los chce jednak, by trójka smoczyczych wojowników stanęła przed zadaniem ocalenia Świata Eo...

Aż 30 nagród do wygrania!!!



KLAWIATURA Q-LINE TWISTER QL-372 idealnie komponuje się z płaskim ekranem monitora. Nie tylko styl, ale i komfort użytkowania wyróżnia ten model spośród wielu innych. Przyciski do sterowania muzyką i do nawigacji w Internecie. Interfejs USB.



ZESTAW GŁOŚNIKOWY Q-LINE DIAMOND QL-555 cechuje wysokiej jakości dźwięk 3D. Dzięki satelitom i subwooferowi masz możliwość rozkoszowania się dźwiękiem w pełnym paśmie. Zaprojektowane w sposób umożliwiający szybkie podłączenie do szerokiej gamy odtwarzaczy dźwięku takich jak PC, MP3, DVD, VCD/CD.



GAMEPAD QL-2128 JOYPAD HERO FEEDBACK USB firmy Q-Line ma do dyspozycji 2 analogowe joysticki oraz 8 przycisków spustowych FIRE. Dzięki technologii Force Feedback odczujesz wspaniałe efekty sprzężenia zwrotnego.

KONKURS SMS

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jaki model głośników widnieje na stronie głównej www.qline.pl?

A. QL-555 Diamond
B. QL-642 Loop
C. QL-564 Wave

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.KT.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164!**



ORAZ ZESTAWY ŁADOWAREK EVER
ŁADOWARKA EVER E-100
• Przeznaczona do ładowania 2 lub 4 szt. akumulatorów Ni-MH lub Ni-Cd typu AA/AAA



ŁADOWARKA EVER E-300
• Czas ładowania: 2-4 godz.
• Przeznaczona do ładowania 2 lub 4 szt. akumulatorów Ni-MH lub Ni-Cd typu AA/AAA.



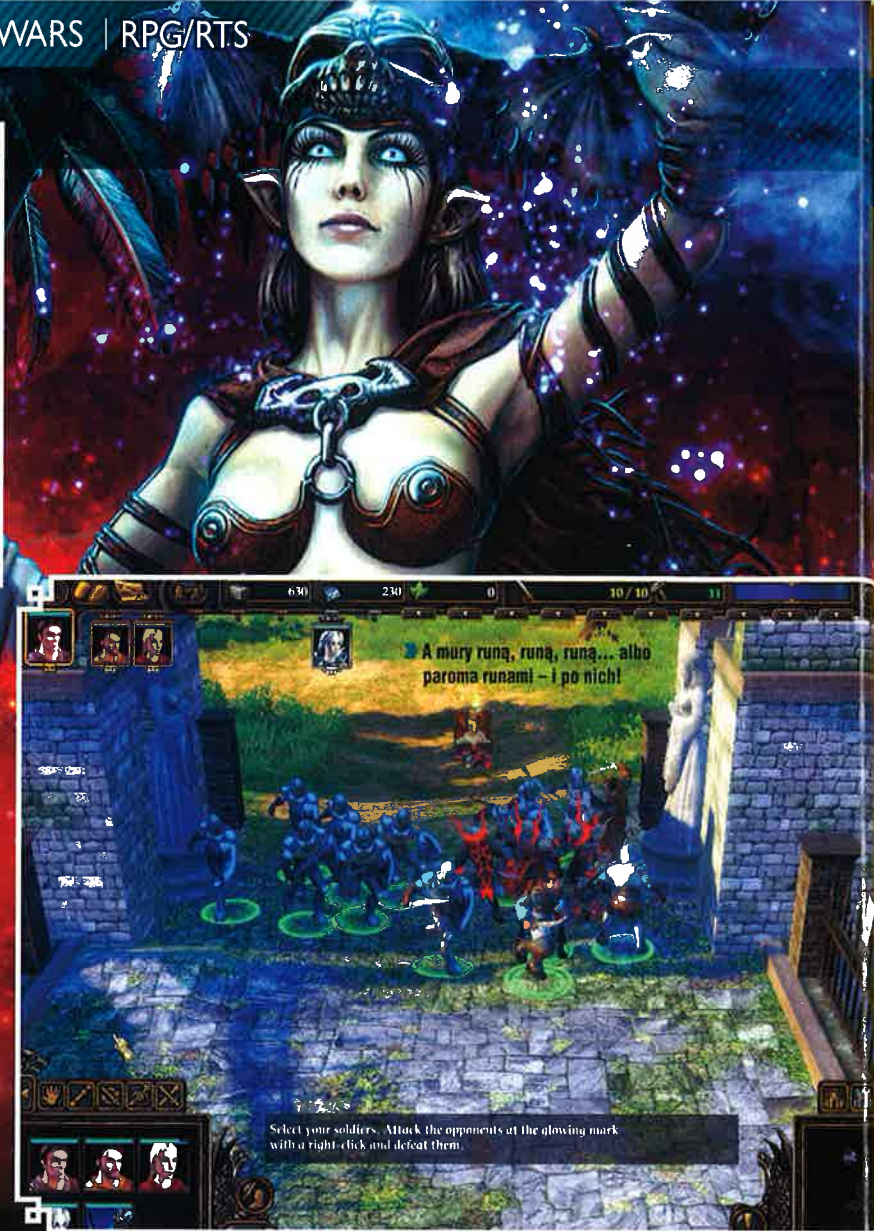
ŁADOWARKA EVER E-500
• Czas ładowania: 1 godz.
• Przeznaczona do ładowania od 1 do 4 szt. akumulatorów Ni-MH typu AA oraz od 1 do 2 akumulatorów Ni-MH typu AAA – także tych o różnych pojemnościach.
• Wyświetlacz LCD przedstawiający stan naładowania akumulatorów



tów, sprawia, że *Shadow Wars* przeżywać można wielokrotnie na wiele sposobów!

RPG i RTS

Niepowtarzalność kampanii single player *SpellForce'a 2* zawiera się również w samej jej strukturze. Jest naturalnie liniowa – wymaga tego fabuła – ale zawsze interesująca. I nie chodzi nawet o zwroty akcji, a zróżnicowanie zarówno ich charakterów, jak i warunków zwycięstwa. Część z nich wykonąć można wyłącznie grupką bohaterów – jak w *Dungeon Siege'u*, podczas gdy inne wymagają stworzenia całej armii – jak w klasycznych *Warcrafcach*. Bywa też, że pojedyncza plansza wymagać będzie przeistoczenia się z herosa w przywódcę i na odwrót – porzastawienia zebranej uprzednio



Znakomitej treści towarzyszy prawdziwie mistrzowska forma.

armii i operowania grupą bohaterów. A przecież dodatkowo każda z misji nasyciona jest mnóstwem, mnóstwem zadań pobocznych, oferujących doświadczenie i wyjątkowe wyposażenie, dzięki czemu niepowtarzalność doznać jeszcze się zwiększa!

Królestwo, Klany, Pakt

Kampanii single player towarzyszą *Mroczne Wojny* toczone w odrębnej kampanii współpracy przewidzianej dla trzech graczy. Interesujące w nich jest to, że toczyć je można w sposób podobny do tego z trybu single player – z rozwojem bohatera i umiejętności oraz uzupełnieniem nowymi zadaniami głównymi i pobocznymi. Poważną różnicę stanowi jednak to, że o ile wcześniej grać można było wyłącznie siłami Królestwa – ludźmi, elfami, krasnoludami – o tyle w tym przypadku możliwe jest także dowodzenie siłami Klanów (barbarzyńców, orków, ogrów), a nawet złowrogiego Paktu (mrocznych elfów, gargulców, Cieni). Składają się one z 12 rodzajów jednostek każda – piechurów, strzelców, konnych,

nawet jednostek latających. Uzupełnienie kampanii cooperative stanowią klasyczne potyczki śleciowe dla 6 graczy przy wykorzystaniu każdej z wymienionych stron *Mrocznych Wojen*.

3 surowce

Nie sposób nie zauważyć, choćby po krótkiej grze, że zarządzanie surowcami, bazami, armiami w *SpellForce'ie 2* nie jest tak złożone jak w jej poprzedniczkę. Z istniejących uprzednio siedmiu rodzajów surowca pozostały trzy. Podobnie uproszczony jest system dostępu do budynków i późniejszych ich usprawnień. Znikły w pomroce dziejów skomplikowane i nieczytelne schematy wzajemnych powiązań. Zastąpiły je proste i intuicyjne związki przyczynowe, dzięki którym kolejne budynki i jednostki dostępne stają się wraz z upływem czasu, w miarę pozyskiwania kolejnych sojuszników. Zarządzanie bazami ułatwiają także znacząco wyjątkowe rozwiązania interfejsu, który pozwala np. rozbudowywać bazę i armię z każdego miejsca na mapie, bez konieczności powrotu do nich, czy choćby tworzyć kolejnych zbieraczy, bez konieczności wskazywania im miejsc ich zatrudnienia!

Jak z obrazka

Znakomitej treści *SpellForce'a 2* towarzyszy prawdziwie mistrzowska forma. Nawet ci spośród was, którzy mieli już okazję poznać świat Eo, nie mają pojęcia, co czeka ich tym razem. **Oprawa graficzna** – prawdziwie jak z obrazka! Te gięte wiatrem trawy i polyskujące słońcem wody, ten zniebieszczony odległością las, te – zwłaszcza – świty i zmierzchy skąpane w czerwonym blasku... W parze z nimi idzie muzyka pokrewna pod względem rozmachu i mocy tej z filmowej trylogii „*Władcy Pierścieni*”.

Niestety, bogowie poskąpili talentu lektorom i rozmówcy rzadko kiedy brzmią w pełni wiarygodnie. Złego słowa nie można natomiast powiedzieć o sztucznej inteligencji. Nie zdarzyło się, jak w innych opowieściach tego typu, zagubienie drogi przez grupę jednostek. Podobac się może także zniżył taktyczny przeciwników, przez co niejednokrotnie zmuszeni jesteśmy wzywać krewnych już zza bram życia i śmierci.

Niemal ideal

SpellForce 2: Shadow Wars to gra bez wątplenia nadzwyczajna. Nie tylko dlatego, że jest i rzeczywiście udaną hybrydą strategii w czasie rzeczywistym i role-playing – taką była już pierwsza *SpellForce*. Ta jednak zdaje się znacznie dojrzalsza, a zarazem wcale nie mniej zabawna, co przy kompletnym wyeliminowaniu mankamentów poprzedniej sprawia, że trudno się nią nie zachwycić. Dlatego – spróbujcie, a wierzę mi, będziecie żyć długo i szczęśliwie. [GDA]

OCENA

9

GRYwalność 9
VIDEO 9
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- udana hybryda RTS i RPG
- ok. 60 godzin fantastycznej zabawy
- system rozwoju niepowtarzalnych postaci
- łącznie dziewięć grywalnych ugrupowań
- ponad 1000 indywidualnych przedmiotów
- znakomita oprawa audiowizualna
- odrębna kampania w trybie współpracy
- część dialogów
- wysokie wymagania sprzętowe

PRODUCENT: NAMCO
DYSTRYBUTOR: NAMCO

WWW.CURIOUSGEORGEGAME.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 800 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | NA BEZRYBIU...

Curious George

Bohater najnowszej gry Namco jest małpą. Nie byle jaką małpą. George to najbardziej nieznośny, nieposłuszny i ciekawski zwierzak w dżungli. Ciągłe broi, wszędzie węszy i co chwila pakuje się w nowe tarapaty.

Z kolei Ted to poczciwy, całkiem sympatyczny, choć nieco gapowaty pracownik muzeum. Losy tej dwójki przedziwnym zbiegiem okoliczności splatają się, my zaś, wcielaając się w małego rozbrykanego urwisa, próbujemy pomóc wykaraskać się Tedowi z solidnych kłopotów (w które notabene sami go wcześniej wpakowaliśmy). Oczywiście z góry wiadomo, jak to w bajkach bywa, że wszystko skończy się dobrze.

Klasycznie, acz znośnie

Curious George nawiązuje do najnowszego filmu animowanego studia Universal (który z kolei nakręcono na bazie dość popularnej książki dla dzieci). Ciekawski Jurek to zarazem najbardziej typowy platformer 3D pod słońcem. Nie ma tu nic, czego byśmy

Biegamy, skaczemy, wspinamy się po linach czy pnączach (tudzież siatkach), zbieramy banany, a tam, gdzie się da, broimy, ile wlezie. Na każdej mapie umieszczono szereg interaktywnych miejsc, w których ciekawski małpiszon może coś zmagistrować. Podrażnić osy, pobawić się lampą, telewizorem, prysznicem, węzłem ogrodowym, wywalić papiery z szuflady, ciuchy z walizki i tak dalej. Za te psoty zdobywamy punkty ciekawości, które wspólnie z bananami pozwalają nam później odblokować i wykupić

Gra, choć rewolucją w żadnym razie nie jest, może się podobać. Szczególnie młodszym graczom.

już nie widzieli wielokrotnie w innych produkcjach, z drugiej strony – utarte schematy zrealizowano tu całkiem zgrabnie i gra, choć rewolucją w żadnym razie nie jest, może się podobać.

rozmaite bonusy, jak np. zawarte w grze fragmenty filmu, fotki, minigierki etc. (wspomnianymi fragmentami są zresztą przeplatane poszczególne misje).

Zdarzają się też momenty nieco urozmaicającą zabawę, jak np. etap polegający na skakaniu po dachach samochodów jadących z różną prędkością lub po kłodach płynących po rzece. Oczywiście to nic innego jak tylko trochę zmodyfikowany Frogger, a więc pomysł wykorzystany już w grze starszej od węglą.

Infantylnie i nałwnie

Curious George to gra skierowana przede wszystkim do najmłodszych graczy. Nie ma tu ani grama przemocy (dosłownie, „George, choć łobuz, w trakcie gry nawet muchy nie skrzywdzi”), wszystko jest miłe, kolorowe, czasem nawet lekko zabawne i na wskroś infantylnie. Oczywiście żadnych pretensji, broń Boże, nie mam. W końcu to gra na licencji filmu animowanego i chociażby z tego względu skierowana jest do najmłodszych odbiorców. A tacy przełkną niejedno.

» Grafika załatuje naftaliną tylko troszkę mniej niż ten mamut.

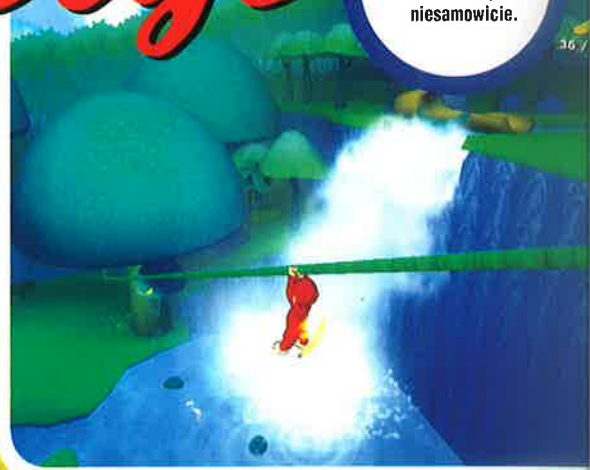
Lekko i gładko

Doświadczenie uczy, że dziś nawet platformer potrafi być zamotany jak siedem nieszczęść. Tymczasem Curious George jest grą szalenie prostą właściwie na każdej płaszczyźnie. Starszy, bardziej doświadczony gracz przejdzie ją w biegu, raptem w 3-4 godziny. Nie trzeba tu zbyt wiele myśleć, kombinować, zabawa jest lekka, łatwa i przyjemna. Co prawda, kilka razy zdarzyło mi się spaść w przepaść po wyjątkowo niefortunnym skoku, ale to tylko i wyłącznie wina nieprecyzyjnego sterowania za pomocą klawiatury i myszy. Trudno jednak czynić z tego tytułu zarzut pod adresem twórców. Jak każdy inny platformer, ta gra została stworzona przede wszystkim z myślą o padzie i głowę dam, że na nim sprawdza się po prostu najlepiej.

Zagrać, przejść, zapomnieć

Jeśliś młody człek lub po prostu kręcą cię jeszcze gierki tego pokroju, a przy okazji nie przeszkadza ci prosta, kreskówkowa grafika (cel-shading), spokojnie możesz spróbować. Tylko ostrzegam – wszystko kończy się, nim na dobre rozsiądziesz się przed monitorem. [GDA]

» VIII doroczny Zjazd Szympanów udał się niesamowicie.



» Ciek... nie, nie... jaką ma... nie powiem tego... tar... tar...yyy... f...



PODSUMOWANIE

- zero przemocy
- niskie wymagania
- łatwa i przyjemna (dla najmłodszych)
- zdecydowanie za krótka
- zbyt łatwa i trywialna (dla starszych)

PRODUCENT: IO INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 49,90 ZŁ
WWW.CENEGA.PL

WIN 98/2K/XP
PROCESOR: 800 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

CORMAC | POLONIZACJA CRACKED BY...

HITMAN

KONTRAKTY

Wydanie Kontraktów w serii Super\$eller było dobrą okazją, by w końcu grę spolszczyć.*) Choć sama polonizacja stoi na wysokim poziomie, Cenega zadbała o to, żebyście się nie nudzili czytając ten tekst. Czy może raczej nie zadbała o to, by nie było czego się cześcić.

Materiał na ten artykuł miałem właściwie jeszcze przed tym, jak zacząłem w Kontrakty grać. I leż się namęczyłem, żeby uruchomić w tej grze dźwięk! Wiedziałem, że Hitman nie lubi się z niektórymi Sound Blasterami i EAX (jest to zaznaczone również w pliku readme, który niestety pozostawiono po angielsku, w dodatku w starej wersji 1.0, podczas gdy dostajemy najnowszą – 1.74), jednak czego bym nie cudował – w grze (poza filmikami) panowała głucha cisza.

Patchman

W końcu okazało się, że po prostu wersja z Super\$ellera jest wybrakowana, ale żeby cieszyć się dźwiękiem, wystarczy ściągnąć „niewielki”, bo „zaledwie” 200-megowy patch z cenegowego serwera. Serwera, który nie pozwala na uży-

Fuchs? To ten słynny dystrybutor kokainy i cracka(ów)?

FUCHS JUŻ PEWNIENIE WYBIADŁ Z SAMOLOTU.



NIE GUSTUJĘ W BARBIEZU. JAK MOGĘ ZNISZCZYĆ LABORATORIUM?

wanie download managerów (np. Flashgeta) i kolejkuje użytkowników (może by tak jakieś mirrory?). Patch wypakowuje do katalogu z grą m.in. plik, który jest tak maciupki (217 MB), że faktycznie można go było przeoczyć przy składaniu płyty-matki.**) Cudownie. Ale to nie koniec atrakcji dla tłumów spragnionych krwi, nieszczęść i bolesnych wypadków.

Crackman

Podczas walki z brakiem dźwięku sprawdziłem, w jakiej wersji jest plik exe gry. Kiedy zobaczyłem informacje w jego właściwościach, zatkało mnie. Oto, co można przeczytać w opisie tego pliku: „A cracked exe to play Hitman Contracts without a CD”. W prawach

autorskich z kolei figuruje nazwa jednej z ekip wpuszczających do Sieci cracki. Z początku wydawało mi się, że coś pomyliłem, może za mało ostatnio spałem i kiepsko kontaktuję. Zajrzałem więc do Sieci i po krótkiej chwili udało mi się ściągnąć identyczny plik ze strony oferującej „poprawki umożliwiający uruchamianie gier z kopii zapasowych”. Ponieważ Hitman z Super\$ellera zabezpieczony jest StarForce'em, a pierwotną grę chronił SecuRom, zapewne był po prostu potrzebny plik uruchamiający z wykarczowanym SecuRomem. Czy cracker dostał honorarium za odwaloną brudną robotę? :) I kto w ogóle wpadł na pomysł (zapewne Cenega dostała już taką wersję gry?), żeby brać od zabezpieczonego exeka z takiego źródła?

Kinoman

W Kontraktach mamy do czynienia ze spolszczeniem kinowym i właściwie nie mam mu nic do zarzucenia (prócz drobniaków, wyliczanie których sobie daruję). Tym większa szkoda, że przydarzyły się opisane wyżej wypadki (zwłaszcza ta z dźwiękiem, bo ona faktycznie jest uciążliwa, podczas gdy crack jedynie budzi niesmak). Tłumaczenie jest fachowe, nie zwróciłem

też uwagi na żadne potknięcia natury redaktorskiej czy technicznej. W instrukcji, poza kilkoma przypadkami interpunkcyjnej ekstrawagancji, znalazłem tylko parę drobniaków. Warto jeszcze dodać, że do gry dołączony jest bardzo dobry poradnik w formacie PDF.

Współ...?

Nie za bardzo wiem, co zrobić z Kontraktami. Z jednej strony sama polonizacja nie pozostawia wiele do życzenia, z drugiej zaś wydawca zaliczył wtopy, jakie nigdy nie powinny mieć mlejsca. Można grę polecić, jednak kupując ją miej na uwadze, że będziesz jeszcze musiał zdobyć do niej kobylisty patch. [CDA]

* Choć raczej to właśnie spolszczenie gry było warunkiem wydania jej w tańszej serii.

** Swoją drogą, na stronie Cenegi można przeczytać informację, że „zdarzają się przypadki” problemów z dźwiękiem. Chcecie mi wmówić, że na niektórych komputerach wszystko gra nawet bez tego 217-megowego pliku, który na mój gust po prostu zawiera dane dźwiękowe? Interesujące...

OCENA 6

PODSUMOWANIE

- od strony samego spolszczenia trudno się do czegoś przyczepić
- dołączony poradnik w PDFie
- konieczność ściągnięcia 200-megowego patcha
- piracki plik uruchamiający!

OCENA GRY: 8+

PIERWSZA GRA Z UDZIAŁEM GWIAZD EROTYCZNYCH!

ALL STAR STRIP POKER



DIGITAL RED presents ALL STAR STRIP POKER directed by FRANCO TRENTALANCE
Maria Bellucci • Angel Dark • Suzy Diamond • Nikky Blond • Katalin Kiraly • Mandy Bright



Sześć najbardziej znanych i gorących gwiazd filmów erotycznych zaprasza Cię do ostrej rundki w pokera. Możesz je mieć u siebie w domu, na swoim PC.

POD KONIEC MAJA W SPRZEDAŻY W KIOSKACH I SALONACH PRASOWYCH

**SUPER
GRA**

**DIGITAL
RED**

www.allstarstrippoker.com
www.digitalred.pl

**SUPER CENA
999
zł**

**TYLKO DLA
DOROSŁYCH!**

KONKURS SMS

DO WYGRANIA : DRUKARKI EPSON Z DODATKOWYM KOMPLETEM PAPIERU I TUSZU FOTO

EPSON STYLUS PHOTO R340

Zapewnia możliwość drukowania błyszczących zdjęć bez marginesów przy użyciu komputera lub bez niego. Podglądaj, wybieraj i przycinaj zdjęcia, używając 2,4-calowego kolorowego wyświetlacza ciekłokrystalicznego, a następnie drukuj zdjęcia o najwyższej jakości, za każdym razem.



EPSON STYLUS PHOTO R240



EPSON STYLUS PHOTO RX520



EPSON STYLUS PHOTO RX640

Jest zaawansowanym uniwersalnym studiem fotograficznym. Posiada wszystko, czego potrzebujesz do tworzenia zdjęć, kopii oraz skanów o najwyższej jakości. Czerp radość z najnowocześniejszej technologii, tak prostej w obsłudze.



Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

EPSON MULTIPACK TO:

- A) NOWA TECHNOLOGIA DRUKU
- B) NOWY RODZAJ TUSZU PIGMENTOWEGO
- C) ZESTAW TUSZY DZIĘKI KTÓRYM OSZCZĘDZASZ PIENIĄDZE

FUNDATOREM NAGRÓD JEST

EPSON[®]
EXCEED YOUR VISION

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.EPX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

NA ZGŁOSZENIA CZEKAMY DO 13 CZERWCA 2006 R.

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

PRODUCENT: PLAY
DYSTRYBUTOR: PLAY
CENA: 9,90 ZŁ
WWW.SYRENKA.PL

WIN 98/2K/XP
PROCESOR: 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | WARSZAWKA DELUXE

SYRENKA RACER



Syrenka Racer to po Warszawie, Poldku i Maluchu kolejna niesmaczna parodia gier wyścigowych.



Zanim zaczniesz narzekać na grafikę, pamiętaj, że to i tak najlepszy element tej gry.

Wydawanie tak żałośnie marnych twórców to nieprzyzwoitość, do której wydawca tego szajsa przyzwyczajają nas od lat. I choć chęci we mnie sporo, nie potrafię podać ani jednego, chociażby najbardziej wątpliwego powodu, dla którego warto byłoby wydać na to jakąkolwiek kwotę. Fani serii (a tacy, o zgrozo, muszą istnieć – gdyby się to nie sprzedawało, nie trzaskaliby kolejnych odcinków, to jasne jak słońce) najpewniej wyrażiliby w tym momencie ostry sprzeciw twierdząc, że niewątpliwym walorem tej, ekhm... za przeproszeniem – gry, są rodzime realia.

Cóż, tylko co mi po samochodach z czasów PRL-u, skoro model jazdy to jakaś paranoja i z jakimkolwiek realizmem nie ma nic wspólnego? Co z tego, że śmigamy po rzekomo polskich ulicach, skoro trasy wyglądają jak sklecone na chybcika przez zapaleńca amatora w wyjątkowo marnym edytorze?

Syrenka przypomina jak żywo Warszawę Racera. Mamy tu w zasadzie to samo, tylko w nieco większej ilości. Dorzucono m.in. wyjątkowo denny tryb kariery i kilka nowych torów. Ich poziom to dramat, ale i to – jak widać – był zbyt wielki wysiłek dla twórców. Byłoby się nie przemęczać, trasy beczelnie zerznięto z Warszawki (na moje oko niczym się nie różnią). Samochody oczywiście są nowe, przynajmniej z wyglądu, bo model jazdy jest równie 'user friendly' jak w Warszawie. Pomykamy Syrenką, a dokładniej siedmioma rozmaitymi,

wymyślonymi na utartą modłę modelami, wśród których znalazło się miejsce na idiotyzmy, takie jak wersja sporting czy pickup. Full wypas, co nie, ziooom?

Ścigamy się z wciąż tymi samymi kretynami, którzy podejrzanie często oddają nam prowadzenie, ładując się z rozkoszą na pierwszy lepszy słup. Jest to więc gra szpetna jak polska klasa polityczna. Co ciekawe, to paskudztwo ma olbrzymi apetyt, bo gierka tnie niemłosiernie na spręcie, na którym chrupać absolutnie nie ma prawa. Pomijam już niechlujne wydanie, a więc bardziej box i instrukcję wyglądającą jak kawałek papieru wyciągnięty z gardła. Wszak taką estetykę dla ubogich serwuje się nam od lat. [CDA]



GRA NUMERU 06/2006

W konkursie do wygrania
**3 nagrywarki BenQ (DVD-RW),
model DW1655 Lightscribe**



Dane techniczne:

- 16x zapis płyt DVD+/-R
- 8x +R/4x -R zapis płyt Dual Layer
- Direct Disc Labeling – tworzenie własnych etykiet
- Technologie SolidBurn i Write Right – zwiększające jakość zapisu

By zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo
odpowiedz na pytanie konkursowe:
Ile gier zrecenzowano w tym numerze CDA?
A.17 B.19 C.27

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a, według podanego schematu:
CA.GW.x.##, gdzie **##** oznacza numer gry, którą uznałeś/aś Grą Miesiąca
(A, B lub C), **##** oznacza numer gry, którą uznałeś/aś Grą Miesiąca
i wyślij pod numer **7164!**
Na zgłoszenia czekamy do **13 czerwca 2006 r.**

SPIS GIER

- | | |
|---------------------------------|---------------------------------|
| 01 Act of War: High Treason | 11 Hitman Kontrakty |
| 02 Auto Assault | 12 Jacked |
| 03 Billy Hatcher... | 13 L.A. Rush |
| 04 Blazing Angels: Squadrons... | 14 Mistrzostwa Świata FIFA 2006 |
| 05 Championship Manager 06 | 15 Neurohunter |
| 06 Condemned... | 16 Scratches |
| 07 Curious George | 17 SpellForce 2 |
| 08 Empire Earth 2: Władza... | 18 Tomb Raider: Legend |
| 09 Evolution GT | 19 True Crime: New York City |
| 10 FSV: Ten Hammers | |

**UWAGA! Wśród czytelników, którzy wyślą zgłoszenia na
Grę Miesiąca w każdym wydaniu w ciągu najbliższych
6 miesięcy, rozlosujemy 17" monitor LCD BenQ FP71G +**



Dane techniczne:

- Czas reakcji 8 ms
- Kąty 160/160
- Kontrast 500:1
- Plamka: 0,264
- Jasność 260 cd/m² (300cd/m² max)
- Wyświetlane kolory: 16,2 mln
- Regulacja i Key Auto Adjustment

BenQ

Konkurs pod patronatem BenQ pl *Enjoyment Matters*

**Grą miesiąca nr 04/2006 została gra
Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie**

Laureaci konkursu otrzymują myszki bezprzewodowe BenQ MP310+
Paweł Mazurek, Gdynia; Piotr Wdowiak, Koronowo; Jacek Gutkowski, Kranszów; Katarzyna Salata, Łódź;
Wojciech Zawislak, Kraków; Marianna Koral, Tranowskie Góry; Łukasz Stanczak, Łódź

PRODUCENT: MIDWAY GAMES
DYSTRYBUTOR: ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.
ROK PREMIERY: 1994

WYMAGANIA: NADER NISKIE :)
OBJĘTOŚĆ: 1 CD

EUGENIUSZ SIEKIERA | TEN JEDEN, JEDYNY...

MORTAL KOMBAT II

Na początku był Mortal. Pierwsza fascynacja, pierwsze zachwyty nad wirtualnym obrazem, pierwsza gra, która okazała się nałogiem. W tamtych latach nic nie mogło się z nim równać. Po prostu nic.



Kuszający napis INSERT COIN migocze na ekranie. Jestem spóźniony, obiad już pewnie dawno ostygł, dostanie mi się za to po uszach. No i lekcje nieodrobione. Ale co tam. Jeszcze jeden, ostatni raz. Jeszcze jedna gra i zmykam do domu zając się znienawidzoną matematyką. Dobywam z kieszeni kolejny śniący żeton, mój prywatny klucz do wirtualnego świata. Zainwestowana moneta zamienia się w napis: CREDIT: 1. Wcisnąm odpowiedni przycisk, pojawia się ekran wyboru zawodnika, słowa CHOOSE YOUR FIGHTER widnieją na samej górze. Nawet dziś, po tylu latach bezbłędnie trafiałbym na portret ulubionej postaci. Druga kolumna licząc od lewej, na samym dole. Baraka, dokładnie między Mileeną a Scorpionem. Zatwierdzam.

Pamiętam jak dziś, gdy jako góra 14-letni dzieciak jak zawsze po szkole skierowałem kroki w stronę osiedlowego salonu gier. Odwiedzałem to miejsce niemal codziennie, ale nic nie mogło mnie przygotować na to spotkanie. Gdy przekroczyłem próg, w oczy rzuciła mi się grupa takich jak ja szczeniaków,



straciłem kawał młodości. Utopiłem tam też majątek w morzu żetonów. Ale nie żałuję ani chwili. Gdy pojawił się Mortal, do innych automatów nawet nie podchodziłem. Nie tylko ja zresztą. Któż by chciał dalej grać w Green Beret, Ghosts 'N Goblins czy Bomb Jack, skoro obok On czekał na śniatków. No, nie całkiem czekał, bo kolejki były diabło długie. Ale warto było odstać swoje, by pokazać innym, kto tu rządzi.

Nawet największy ówczesny konkurent Mortala, Super Street Fighter II Turbo (przy okazji: co za kretyński tytuł!) nie potrafił mnie odciągnąć od ukochanego tytułu. Udało się to dopiero jakiś rok później kontynuacji mistrzowskiej gry. Nadszedł bowiem dzień, gdy w salonie pojawił się tytan nad tytany – Mortal Kombat II. Moim skromnym zdaniem, najlepsza część serii z tych, które do tej pory ukazały się na PC. Najbardziej krwawa, najbardziej brutalna, bez bzdur w rodzaju Animality czy kombosów, które sprawiły, że pojedynki w części trzeciej kończyły się dla wprawnego gracza po kilku sekundach.

„Dwójczka” była po prostu idealna. Wprowadzone zmiany nie były rewolucyjne, bo nie zmieniały w znaczący sposób sposobu rozgrywki (jak owe kombosy czy bieganie w MK3), stanowiły za to perfekcyjne rozwinięcie idei pierwszej części. Poprawiono grafikę, dodano nowe postacie, poszerzono zakres ich ciosów, wprowadzono nowe efektowne Fatalities, teraz po 2 dla każdego wojownika (z drobnymi wyjątkami – nieliczni mogli zmasakrować przeciwnika aż na 3 sposoby). Były co prawda jeszcze Friendship (okazanie przyjaźni) oraz Babality (zamiar

na wroga w dziecko), ale kto by tam z tego korzystał.

I to wystarczyło do pełni szczęścia. Pojedynki rozpoczęły się na nowo. Nauka walki nowymi zawodnikami od podstaw również. Mnie od pierwszej chwili przypadł do gustu Baraka. Eksperymentowałem trochę z Mileeną (bez skojarzeń), odświeżony Rayden i możliwość robienia jego słynnej torpedy w powietrzu (do dziś pamiętam – T, T, P) też wydawały się kuszące, ale ostatecznie zdecydowałem szkolić się w walce koleśkiem, który chyba nigdy nie odwiedzał dentysty.

Ileż godzin upłynęło mi przy grze. Ileż satysfakcjonujących zwycięstw (pierwsza wygrana z Kintaro – tego się nie zapomina), ileż pełnych gorczy porażek. Obie części MK to pierwsze gry w moim życiu, które do tego stopnia mnie pochłonęły. Później, po latach udało mi się zdobyć oryginalne wydanie MK2 na PC. Mam je zresztą do dziś i jest jedną z najcenniejszych pereł w mojej prywatnej kolekcji.

Już jestem gotowy, zaciskam dłoń na gałce automatu, świat zewnętrzny nie tyle przestaje istnieć, co traci na znaczeniu. Już znikają wyrzuty sumienia, zapomina o zadaniu z matematyki. Liczy się tylko najbliższa walka. Pierwsza lokacja, pierwszy zawodnik. Dość gadania. Dość rozmyślań. Pora działać, Scorpion czeka, aż mu złoje skórę. Zaczyna się. Krwiste litery układają się w dobrze znane mi słowa. ROUND 1. FIGHT!!

PS I co z tego, że opisuję granie na automacie, na nie na PC? Emocje się liczą, emocje! A te w obydwu wersjach są identyczne... [GDA]



tłoczących się przy nowym automacie. Kolejny platformer; pomyślałem od razu. Do mych uszu dobiegły nieznane mi wcześniej słowa, które od tamtej pamiętnej chwili towarzyszyły mojej przygodzie z grami przez kilka kolejnych lat. Basowe **FINISH HIM!** przetoczyło się po pomieszczeniu. Rozentuzjasmowana dzieciarnia zakrzyknęła radośnie.

Na skromnej przestrzeni osiedlowego salonu (raptem kilkanaście metrów kwadratowych)

Kiedy czytacie te słowa, tegoroczna edycja targów E3 będzie już za nami. Najprawdopodobniej zobaczymy na nich działające konsole Sony PlayStation 3 i Nintendo Revolution (o przepraszam – Wii), przekonamy się, czym nadchodzące premiery konkurentów będzie chciał zdyskontować Microsoft. Przede wszystkim jednak dowiemy się, jak przez najbliższe miesiące wyglądać będą proporcje między tytułami przygotowywanymi na PC i konsole. Mamy nadzieję, że producenci gier postarają się połączyć oba te światy – tak jak robimy to my w tym dziale... Czekamy na wasze opinie na jego temat – piszcie pod osg@cdaction.com.pl.

**ODMIENNE
STANY GRYWALNOŚCI**



» Na krótko przed premierą

PlayStation 3 firma Sony postanowiła obniżyć do 129\$ (na razie tylko w USA) cenę PS2 i wprowadzić do sprzedaży tańszą (choć zubożoną o kilka dodatków) wersję PSP. Przenośną konsolę Sony można już kupić w Polsce w cenie 777 złotych; wyznaczona niedawno obniżka na 555 złotych kwota PS2 jeszcze nie drgnęła i na razie nie wiadomo, czy do tego w ogóle dojdzie.

» W Japonii uruchomiono

usługę Portable TV, która umożliwia użytkownikom PSP ściąganie z Internetu (bezprowadnowo!) filmów, które można potem oglądać na całkiem porządnym ekraniku tej konsoli. Jedyne minus – filmy mają określony czas „ważności”, po którym automatycznie się kasują. Czy taka forma dystrybucji materiałów multimedialnych stanie się w przyszłości normą?

Wii » Zapomnijcie o Revolution. Nowa konsola Nintendo będzie się nazywała... Wii.

Wymyślono do tego całą filozofię (literki ii wyglądają trochę jak kontroler konsoli, przypominają też dwoje ludzików, którzy łączą się, by grać razem itd.), ale mówiąc szczerze, trudno zachować powagę słysząc ten pomysł. Nintendo chyba zwiirowało!

Chcemy to na PC!

NBA 2k6

Visual Concept/Cenega

Koszykówka ładniejsza i dużo bardziej realistyczna niż NBA Live 06, a przy tym zaopatrzona w niezwykle bogaty tryb menedżerski. Gdyby NBA Live była serią FIFA, NBA 2k6 byłby Pro Evolution Soccerem 5. Dla prawdziwych fanów koszykówki po prostu nie ma nic lepszego...



Warto zagrać

Daxter

Producent: Ready at Dawn
Dystrybutor: Sony Polska
Platforma: PSP
Cena: 199 zł

Jedną z gier recenzowanych w tym numerze CD-Action jest Billy Hatcher and the Giant Egg, reprezentant gatunku platformówek, o który na PC coraz trudniej. Konsolowcy nie mają takich problemów. Na PS2, Xboxa i GameCube'a co miesiąc wychodzi przynajmniej jedna duża, wysokobudżetowa gra o skakaniu z platformy na platformę. Wygląda na to, że i posiadacze PSP nie będą narzekali na brak produkcji tego typu – a najlepszym na to dowodem jest właśnie premiera Daxtera.

B bohater tej gry to jeden z członków duetu Jak & Daxter, który pojawił się już w trzech platformówkach (i jednej grze samochodowej) na PlayStation 2. Tu występuje solo walcząc z elektrycznymi robalami, które zaległy się w mieście Haven City. Jego podstawowa broń to łapka na muchy oraz miotacz trujących pestycydów, który może być również używany jako jetpack. Poza tym Daxter potrafi również pilotować odrzutowy motocykl i inne podobne maszyny. Nicco inaczej steruje się nim w zabawnych

>>> Hmm... Co ja robię w piśmie o PC?



bonusowych sekwencji parodiujących znane filmy – np. „Władzę Pierścieni”.

Na Daxtera warto jednak zwrócić uwagę przede wszystkim ze względu na dwie kwestie. Pierwsza z nich to oprawa graficzna i dźwiękowa, która pokazuje, jak wielka moc drzemie w niepozornym PSP. Rzecz druga – również związana z możliwościami tej przenośnej konsoli – to ogrom świata gry. Choć cała zabawa trwa kilka dobrych godzin, właściwie nigdy nie wraca się do tego samego miejsca (z wyjątkiem punktu centralnego-miasta). To wielkie osiągnięcie techniczne – a przy okazji tytuł o potężnej grywalności.

>>> Może tędy uda mi się uciec...



Inne nowości

Producent: SCEI
Dystrybutor: Sony Polska
Platforma: PSP
Cena: 189 zł

Ape Escape 3

Zabawna platformówka, w której zadaniem gracza jest złapanie 400 rozprzeczniętych po wszystkich poziomach gry... małp. Najlepsza część serii, która nauczyła pokolenia graczy, jak korzystać z pada Dual Shock.

Producent: EA Games
Dystrybutor: EA Polska
Platforma: Xbox 360
Cena: 269 zł

Battlefield 2: Modern Combat

Uwaga – to może zaboleć. Przeznaczona na Xboxa 360 wersja gry Battlefield 2 to najlepsza jej edycja, przewyższająca również – niestety – tę przeznaczoną na PC. Niech im będzie – Battlefield 2142 będzie lepszy na „piecu”.

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY: **NOWA JAKOŚĆ** GATUNKU RTS



NOWA GRA TWÓRCÓW **CODENAME: PANZERS**



DARMOWE, DOBRE? FREEWARE

Sir Torpeda | Dziś list od czytelnika

Kacik freeware współtworzony jest przez serwis
Victory Games: www.victorygames.com.pl

Jeśli znacie coś wartego uwagi, nadsyłajcie swoje propozycje pod adres krzysztof.tomicz@gmail.com (jest tylko jeden warunek: gra musi być dostępna w Sieci). Przypominam, że wasz tekst także może się tu znaleźć – dokładne informacje znajdują się na www.cdaction.pl/agora/viewtopic.php?t=4840.

ACWABATIACS

To po prostu wariacja na temat klasycznego „wężyka” zjadającego owoce. Z tym że tutaj paszczę mamy tym razem w... no, z tyłu. :-). Im więcej zjemy, tym więcej kwadratowych segmentów będzie ciągnęło niedźwiadka i tym szybciej cały „stwór” będzie się poruszał. Aby zabawa się szybko nie znudziła, przygotowano dwa elementy utrudniające: poruszające się tu i ówdzie przeszkody oraz poziom najedzenia misia. Gdy nadeptniemy na kolorowego żółwia lub futrzakowi zacznie burczeć w brzuchu, tracimy jedno z trzech żyć.



Ładna bajkowa grafika i skoczna muzyka, która jednak nie dekoncentruje gracza, stanowią kolejny atut tej prostej produkcji. Acwabatiacs – zręcznościówka jak się patrzy.

<http://cdaction.pl/?x=120>

STREET BIKE FURY

Oprócz akcji w najczystszej postaci i demolki ta gra nie reprezentuje sobą nic więcej. I dobrze! Przecież tego oczekuje się od faceta z giwerą w łapie, jadącego na szybkim motorze – a taki jest główny bohater, Nitro.



Zabawa polega właściwie tylko na strzelaniu do wszystkiego, co się rusza... i nie rusza. Im większa demolka, tym więcej punktów. Szkoda tylko, że arsenał środków niszczących jest dość ubogi, bo zawiera tylko karabin maszynowy, strzelbę i wyrzutnię rakiet. Swoój wynik polepszamy nie tylko niszcząc, ale także poprzez powietrzne akrobacje, do których okazji następują ustawione rampy.

Szczegółowość dwuwymiarowej grafiki czasem denerwuje – dzięki mnogości elementów otoczenia, jakie możemy zniszczyć, Nitro nierzad całkowicie wtapia się w tło. Chociaż to może lepiej – w końcu cu psychol na motorze nie powinien być na widoku...

<http://cdaction.pl/?x=123>

1010 LOCOS POR EL TENIS

Tekst pochodzi z serwisu Victory Games (www.victorygames.com.pl).
Autorem jest Robert „Robcioo” Koczumiński

Gier pozwalających rozegrać mecz tenisa ziemnego jest jak na lekarstwo, szczególnie w świecie freeware. Dopiero odwiedziny hiszpańskiego zakątka Internetu pozwoliły mi znaleźć ciekawą produkcję o nazwie 1010 Locos por el Tenis.

Wcielamy się tu w jedną z czterech dostępnych postaci, różniących się między sobą wieloma cechami, m.in. szybkością i siłą uderzenia. Niestety brak jest jakichkolwiek statystyk – z tego powodu zawodników wybieramy „na czuja”, a rezultaty widzimy dopiero w czasie meczu. Grać można z żywym przeciwnikiem bądź komputerem w rozgrywce jeden na jeden lub w deblu.

1010 Locos por el Tenis graficznie prezentuje się raczej średnio, natomiast nadrabiane jest to animacjami postaci i ich zachowaniem. W tle przygrywa wesoła muzyka, a od czasu do czasu słychać reakcję widzów. Polecam!

<http://cdaction.pl/?x=122>



SILKROAD

Zamiast kolejnej minirecenzji postanowiłem zamieścić jeden z listów, w których polecacie mi własne ulubione tytuły. W końcu kto czytelnika przekona do jakiejś gry, jeśli nie drugi czytelnik?

Witam. Mam propozycję gry freeeware: MMORPG o nazwie Silkroad. Jest on całkowicie darmowy – aby w niego zagrać, wystarczy stworzyć konto na stronie www.silkroadonline.net. Jej akcja rozgrywa się w fantastycznych realiach średniowiecznych Chin. Całość przypomina World of Warcraft, jednak świat jest „trochę” mniej rozwinięty. (...)

słonik

Od siebie dodam tylko, że Silkroad to po polsku Jedwabny Szlak – słynna droga handlowa, która na początku naszej ery łączyła Europę z Chinami. Za nasze wyroby (złoto, perfumy, wyroby jubilerskie) otrzymywaliśmy skarby wschodu, takie jak jedwab i papier. Dzięki grze możecie się więc przenieść właśnie w tamte niezwykle czasy, doprawione sporą dawką fantasy. Wygląda nawet całkiem obiecująco...



KOMÓRKA MOBILEGO GRACZA

www.kmg.cdaction.pl

Jeśli po ściągnięciu gier coś nie będzie działać – skontaktujcie się z działem reklamacji poprzez formularz na stronie www.kmg.cdaction.pl (na dole).

Gra była testowana na telefonach NOKIA 3230, 6820, NGage

Komórkowe Studio

Choć w KMG piszemy raczej tylko o grach, na nich oczywiście zabawa z komórkami się nie kończy. Komórkowe Studio to program dla tych, którzy lubią ściągać dużą liczbę dzwonek na komórki, płacić przy tym krocie. Aplikacja pozwala na łatwe przycinanie plików SMAF/MMF, WAV, WMA i MP3 (niestety, MIDI odpadają) i wysyłanie ich do własnej komórki. Tu niestety radzić sobie trzeba samemu – tj. można skorzystać z portu podczerwieni, ew. specjalnego kabla (którego nie ma w pudełku z programem). Ogólnie: maksymalnie prosta w obsłudze aplikacja dla ludzi z telefonami odtwarzającymi MP3.

Konkurs SMS

DO WYGRANIA JEST 10 PROGRAMÓW KOMÓRKOWE STUDIO. ABY WYGRAĆ, ODPOWIEDZ NA PYTANIE:

Kto jest dystrybutorem programu Komórkowe Studio?

- A) Nowe Media
- B) Stara Prasa

Odpowiedź wpisz według schematu CA.KS.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 13 czerwca 2006 r. Fundatorem nagrody jest firma Nowe Media (www.nowemedia.pl)

Znów mamy mniej miejsca, więc w tym miesiącu tylko jedna recenzja i opis programu, który możecie wygrać w naszym konkursie. Dajcie znać, czy chcielibyście, by w KMG częściej pojawiały się informacje nie tylko o grach.

Jazda obowiązkowa: wchodźcie na stronę kmg.cdaction.pl, piszcie recenzje i wysyłajcie je pod adres kmg@cdaction.pl, każdy ma szansę pojawić się w tym dziale.

Do cen należy doliczyć opłatę za połączenie z WAP. Gry ściągać można w sieciach Orange, Era, Plus i Heyah. W przypadku tego ostatniego należy w telefonie zastosować ustawienia z Ery.

Autor: Gregorius



Madagascar

Jak uciec z ZOO, a przy tym świetnie się bawić? Jeśli widzieliście film „Madagascar”, zapewne znacie odpowiedź na to pytanie. A co, jeżeli nie? Cóż, również nie będziecie zawiedzeni.

Przyjdzie wam bowiem prowadzić lwa znudzonego życiem w Nor-

wym Jorku. Zadaniem gracza jest unikanie przeszkód i rozwiązywanie zagadki stojącej na drodze Alexa. Nie zabraknie również pozostałych znajomych z wielkiego ekranu – czasem nasz bohater zmuszony jest korzystać z ich pomocy. Ogólnie gra prezentuje się przyzwoicie. Grafika 3D może się podobać, zaś lokacje są dość obszerne. Jedynie zastrzeżenie, jakie mam, to prędkość samej rozgrywki – miejscami gra może nieco nużyć. Nie przeszkadzało mi to jednak zanurzyć się w świat zwierzątek, tym bardziej że istnieje możliwość kierowania zwirowanymi pingwinami. Zatem – na Madagaskar! :)

GATUNEK: PRZYGODÓWKA
CENA: 10,98
OCENA: 4

ABY ŚCIĄGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJ SMS O TREŚCI AA99.041153 POD NUMER 7965.

KOMÓRKI: 30 40 60 SIEMENS CX65, C65, SX1; MOTOROLA C370, C450, C550, E380; SONY ERICSSON K300, K700i, Z600; SAMSUNG E700, E710

WYBIERZ JEDNĄ Z CZTERECH RAS SKŁÓCONYCH ZE SOBĄ I POPROWADZ JĄ W WALCIE O DOMINACJĘ NAD ŚWIATEM. GRA RISE OF LEGENDS TO DRUGA ODSŁONA SŁYNNIEJ RISE OF NATIONS. JEDNAK Z POPRZEDNICZKĄ ŁĄCZY JĄ TYLKO PODOBIENSTWO TYTUŁU. ZMIANIE ULEGŁO NIEMAL WSZYSTKO – POCZĄWSZY OD ŚWIATA, POPRZECZ STRONY KONFLIKTU, A NA OPRAWIE GRAFICZNEJ KOŃCZĄC! FRESH AIR POŚWIĘCONY GRZE RISE OF LEGENDS OD CZERWCA NA KANALE HYPER.

NA PODBÓJ ŚWIATA!



HYPER

DLA TYCH, CO LUBIĄ CHODZIĆ NA SKRÓTY

GDZIE JEST LINIA KOMENDY?

Musisz mieć skrót (ikone) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikasz go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybierasz WŁASCIWOŚCI i klikasz. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikasz ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujesz OBIEKT DOCELOWY – to właśnie słynna linia komendy!!!

Typ docelowego:	Aplikacja
Lokalizacja docelowa:	cd\cd\cd
Obiekt docelowy:	...
Współczynniki w:	0.1\0.1\cd
Klawisz skrótu:	Brak
Uruchom:	Normalne okno



Act of War: High Treason

W trakcie gry naciśnij [Enter] i wpisz dowolny z poniższych kodów. Uwaga: działają one jedynie w trybie single!

fortknox – dostajesz 1000 dolarów
keyholemaster – odkrywa całą mapę
yeepeekaye – w miejscu wskazywanym kursorem wyrasta grzyb. Atomowy!
ineedalltechnos – niekończąca się gotówka i odblokowanie wszystkich technologii
motherrussia – przywołuje rosyjski czołg T-80

coolihaveanewcar – przywołuje opancerzony SUV CIA

swatatyourorders – przywołuje członka S.W.A.T.

greenjelly – przywołuje brytyjskiego policjanta

blackhawkdown – przywołuje SA12 Anti-Aircraft Missile Launcher

ymca – przywołuje amerykańskiego policjanta

coolimthepresident – przywołuje prezydenta USA

duckhunt – przywołuje kaczkę (jeśli wpiszesz to jeszcze raz lub kaczkę coś się stanie – miej się na baczności)

bringoutthedeath – przywołuje brytyjską karetkę pogotowia

bigbrother – zmienia tryb pracy kamery



Call of Cthulhu – Dark Corners of the Earth

Uwaga: cheat wymaga edycji pliku wykonywalnego, do czego potrzebny jest dowolny edytor hexów.

Uwaga druga: zanim się do tego zabierzesz, koniecznie zrób kopię bezpieczeństwa, bo najmniejszy błąd spowoduje, że będziesz musiał ponownie instalować grę.

Jeśli te ostrzeżenia cię nie wystraszyły, otwórz w edytorze plik CoCMalnWin32.exe znajdujący się w katalogu Engines – wyszukaj ciąg znaków:

<GodMode>0</GodMode>

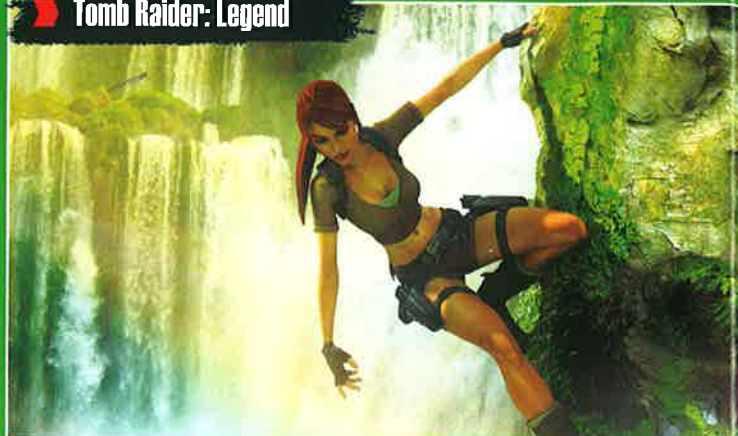
I zamień w nim 0 na 1, a w trakcie gry będziesz mógł klawiszem [F1] włączyć god mode.

World War II Combat: Road to Berlin

Podczas gry naciśnij [..] i wpisz:

weapons – wszelka broń
ghost – anulowanie cheatu fly fly – latamy...
god – god mode
allammo – amunicja na maksa

Tomb Raider: Legend



Kody (oraz włączające je klawisze) znajdziesz w menu Specials, ale żeby były aktywne, musisz się nieco namęczyć. I tak, możesz mieć...

wyłączenie tekstur – staje się aktywny po ukończeniu gry

zabijanie jednym strzałem – staje się aktywny po przejściu poziomu Bolivia Redux w trybie Time Trial w czasie poniżej 4,15

kuloodporna Lara – staje się aktywny po przejściu poziomu England w trybie Time Trial w czasie poniżej 27,00

nieskończona amunicja do assault rifle – staje się aktywny po przejściu poziomu Japan w trybie Time Trial w czasie poniżej 12,15

nieskończące się granaty – staje się aktywny po przejściu poziomu Kazakhstan w trybie Time Trial w czasie poniżej 27,10

nieskończona amunicja do SMG – staje się aktywny po przejściu poziomu Peru w trybie Time Trial w czasie poniżej 21,30

nieskończona amunicja do shotguna – staje się aktywny po przejściu poziomu Ghana w trybie Time Trial w czasie poniżej 20,00

wysysanie życia z wrogów – staje się aktywny po przejściu poziomu Bolivia w trybie Time Trial w czasie poniżej 12,30

Lara i Excalibur – staje się aktywny po przejściu poziomu Nepal w trybie Time Trial w czasie poniżej 13,40

Lara i Soul Reaver – staje się aktywny po ukończeniu gry w 100%

Profile postaci

Musisz zebrać odpowiednią liczbę artefaktów:

10% – Lara Croft
20% – Zip
30% – Anaya Imanu
40% – Shogo Takamoto
40% – Toru Nishimura
50% – James Rutland
70% – Amanda Evert
80% – Winston Smith
90% – Alister Fletcher
100% – Unknown Entity

ÜberSoldier

Aby wpisać tipsy, najpierw musisz dokonać drobnej modyfikacji pliku konfiguracyjnego config.ini, znajdującego się w katalogu z grą. Na wszelki wypadek zrób jego kopię, następnie otwórz go za pomocą Notatnika i na końcu dopisz linijkę:

bindc+DIK_GRAVE(console_showhide)

Zapisz plik i uruchom grę. Naciśnij [~], by włączyć konsolę. Wpisz w niej sv_cheats 1, co włącza cheat mode. Od tego momentu będziesz mógł w konsoli wpisywać dowolne kody z poniższej listy:

game_godmode <0 lub 1> – włącza/wyłącza god mode

g_fly <0 lub 1> – włącza/wyłącza latanie

g_nodclip <0 lub 1> – włącza/wyłącza przechodzenie przez ściany

map <nazwa_mapy> – wybór poziomu

addwpn ? – wyświetla na ekranie nazwy wszystkich broni

addwpn <nazwa_broni> – przywołuje wybraną broń (nazwy poznasz za pomocą poprzedniego cheata)

addammo <nazwa_broni> – przywołuje amunicję do wybranej broni

addammo all – dostajesz 999 sztuk amunicji do wszystkich broni

map – wybór poziomu

save <nazwa_pliku> – zapisuje stan gry

load <nazwa_pliku> – wczytuje stan gry

player -<liczba> – dodaje graczy wpisaną liczbę punktów zdrowia

player +<liczba> – odejmuje graczy wpisaną liczbę punktów zdrowia

suicide – popełniasz samobójstwo

cl_drawfps <0 lub 1> – włącza/wyłącza wyświetlanie liczby FPS-ów

exit – wyjście z gry

Tiger Woods PGA Tour 06

Kody do odblokowania golfiarzy i pól golfowych:

WOOLIN – wszyscy golfiarze
ITSINTHEHOLE – wszystkie tory
GOLDENAGE – Tiger Woods w kapeluszu

TECHNICOLOR – Tiger Woods w pasiastych spodniach

THROWBACK – Tiger Woods w starym stroju

OLDSKOOL – Tiger Woods w innym starym stroju

ARNIESARMY – Arnold Palmer

THEHAWK – Ben Hogan

FEATHERIE – Old Tom Morris

IDONTHAVEAPROBLEM – Tommy Black

CRIMSONROSE – Rose Carpenter

MOCHATIME – M. Chino

DOUBLEDOWN – J. Dinkerbach

GOPHER – Hal Duf

ROIDRAGE – A. Eichelberg
WHOISTHISGUY – E. Johnson
NORTON – M. Leblanc
HIGHHOOK – C. McGinnis
LAZ – R. Montague
THREENAMES – C. Montoya
DIPPINIT – M. Murray
SUZZIEMCO – Suzanne McIntyre
POCKETPAIR – W. Rounder
WANTSMORE – T. Shortknocker
VERYSNEAKY – Dr. Smyth
BELLEOFTHEBALL – A. Townsend
FIVEPOUNDS – T. Underwood
THECADDY – D. Wheller
KNOWITALL – S. Whittfield
OUTTAMYWAY – Suzzie McIntyre
RUSHBETA – L. Daniels
BIGHEAD – N. Hopkins
HOFFMAN – J. Hozzle
VARSITY – R. Irons
BAYSIDE – R. Kumar

NOWOŚCI	POLI	MONO
2 bajki	BKSP0997	BKSZN1340
Arash	BKSP1086	BKSZN1421
Check On It	BKSP1018	BKSZN1359
Dani California	BKSP1109	BKSZN1420
Gommesari	BKSP1112	BKSZN1422
Nasty Girl	BKSP1043	BKSZN1387
Ostatnia szansa	BKSP1095	BKSZN1415
Push the Button	BKSP0979	BKSZN1516
Rettie Mich	BKSP1042	BKSZN1371
Rym III	BKSP1100	BKSZN1417
Say Somi Say	BKSP1087	BKSZN1414
Schrei	BKSP0989	BKSZN1329
So Rich	BKSP1067	BKSZN1414

JAK POBRAĆ DZWONEK: POLIFONIA (POLI) Aby pobrać wysłaj SMS pod numer 72950 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np. BISP0927 DZWONKI ZWYKŁE (MONO) Wysyłaj SMS-em kod pod nr 72950 • Nokia – podaj kod z tabeli, np. BSZSN127 • (Sony)Ericsson – litery ZH w kodzie z tabeli zamień na ZE np. BSZE1270 • Siemens – litery ZH w kodzie z tabeli zamień na ZS np. BSZS1270 • Motorola – litery ZH w kodzie z tabeli zamień na ZM np. BSZM1270

w kodach jest cyfra 9. Jak wysłać komuś na pocztę pocztową 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby

TA WIEDZA PRZYDA CI SIĘ WCZEŚNIEJ NIŻ MYŚLISZ.
 Ściągnij na komórkę Kamasutrę
 w obrazkach z opisami!
 Wyslij sms o treści:
BXSJKAMA
 na numer 72950

18

TYŁ 2,44

**Dostępne dla: NOKIA (wyśw. kolor) SIEMENS-S55, M55, S155,
 C60, MC60, MOTOROLA-T720, T722, SONY ER-T650, T610.**

Fallout 3

Niespełniony sen?

Athlann | Będzie... nie będzie...?



Dla wielu fanów komputerowych gier RPG 1997 był rokiem przełomu i wstrząsu mocnego jak podmuch nuklearnego wybuchu. Bo właśnie wówczas firma Interplay wydała postapokaliptyczną grę komputerową Fallout.



To tytuł, który dziś fani gatunku jednym tchem wyliczają w kanonie cRPG. Nie brakuje w tym zestawie także sequela Fallouta, wydane rok później logicznego rozwinięcia koncepcji „jedynki”. Oba tytuły, będące dziećmi należącego do Interplaya studia developerskiego Black Isle, stały się pozycjami obowiązkowymi na półce każdego fana komputerowej rozrywki.

I Niechym wybuch bomby

Na wielkość obu Falloutów składa się kilka czynników, których analiza starczyłaby na temat odrębnego artykułu. Jest to przede wszystkim nowatorski system rozwoju postaci oraz unikalna atmosfera i sposób ukazania wypalonego nuklearnego

wzoru, jest jednak grą raczej wtórną. Fakt ten rozpałił tylko nastroje fanów, którzy mieli nadzieję, że wraz z trzecią odsłoną serii zostaną uraczeni czymś całkowicie nowym. Czy tak się stało? Przyjrzyjmy się uważnie losom jednej z najbardziej wyczekiwanych gier cRPG w dziejach.

II Ucieczka w Zapomniane Krainy

Nad serią „F” zaczęły się gromadzić czarne chmury, jeszcze zanim Fallout 2 ujrzał światło dzienne. W kwietniu 1998 roku kilku czołowych twórców pierwszej części (którzy uczestniczyli także w tworzeniu „dwójki”) powołuje

z dobrym przyjęciem fanów i przynosząc niemałe zyski. Zgodnie z żelaznymi prawami rynku i logiki rozpoczynają się prace nad trzecią grą serii. Jednocześnie Black Isle pracuje także nad innym cRPG, którego akcja ma się rozgrywać tym razem nie na postapokaliptycznej Ziemi, lecz w jednym ze światów systemu Dungeons & Dragons – Planescape’ie. Nacisk położony na tworzenie tej właśnie gry sprawia, że prace nad Falloutem 3

a jej specyficzny charakter i złożoność sprawiają, że nie odniosła większego sukcesu finansowego (choć wśród graczy ma również ma status kultowej).

Uptywa ósmy rok od wydania „dwójki”, a oficjalnych informacji o jej następcy jest niewiele więcej niż pod koniec lat dziewięćdziesiątych.

pożogą świata. Dla graczy przyzwyczajonych do sielankowych światów fantasy zerknięcie się z bezkompromisowymi realiami Fallouta było dużym zaskoczeniem. Problemy nurtujące mieszkańców „Opadu” nie różnią się od tych, które znane są nam współcześnie, a smaku dodaje im jeszcze kwaśna, radioaktywna polewa. Śmiało – do tychczas co najwyżej lekko zarysowywane w grach – ujęcie problematyki seksu, narkotyków czy przemocy sprawiło, że Fallout znalazł uznanie także wśród starszych graczy, którzy mogli w pełni poznać i zrozumieć nuanse panujące w jego świecie.

Premiera Fallouta 2 miała miejsce w 1998 roku, nieco ponad dwanaście miesięcy od wydania pierwszej części. Choć podtrzymuje i rozwija zalety pierw-

do życia firmę Troika. Przyczyny ich odejścia nie są publicznie znane ani nas zbyt nie interesują, niemniej z pewnością w jakimś stopniu odbiło się to na tworzeniu trzeciej części Fallouta. Teoretycznie ubytek dotyczył wyłącznie rąk do pracy programistycznej i koncepcyjnej, gdyż panowie renegaci nie mieli praw do Fallouta i nie mogli blokować jego produkcji. Jednak prawdopodobnie wpłynęli na decyzje dotyczące przyszłości serii i być może ich brak przyczynił się do odsunięcia kontynuacji w czasie na rzecz innych tytułów – co w efekcie równało się zamrożeniu projektu.

Ale nie uprzedzajmy faktów. Mamy początek roku 1999. Fallout 2 wyszedł przed dwoma miesiącami, spotykając się

pozostają w cieniu. Niewątpliwie na decyzję o ekspansji w kierunku klasycznych światów fantasy wpływa całkiem niedawna premiera, także wydanego przez Interplay, Baldur’s Gate’a, który został świetnie przyjęty przez graczy.

Efektom wytężonej pracy Black Isle nad niefalloutowym projektem jest gra Planescape: Torment, która ujrziała światło dzienne w grudniu 1999 roku. Fabuła Planescape’a do dzisiaj stawiana jest jako wzór innym komputerowym RPG. Gra jednak nie oszałamia efektami czy grafiką,

III Mrozy Icewind Dale

Czas mija, a żadnych oficjalnych informacji o premierze Fallouta 3 jak nie było, tak nie ma. Tymczasem w Interplayu zapadają kolejne decyzje. Choć popularność Planescape: Tormenta nie równa się tej zyskanej przez Fallouta, to jednak w odwodzie pozostaje Baldur’s Gate, który zyskał sobie mnóstwo fanów na świecie i przynosi wymierne zyski. Dodatkowo studio, które stworzyło „Wrota”, BioWare, kończy już prace nad drugą częścią. W tej sytuacji wydawca podejmuje decyzję o kontynuowaniu „linii fantastycznej” w swych grach RPG. Programiści z Black Isle mają teraz pracować nad własnym odpowiednikiem Baldur’s Gate’a – osadzo-





ną w zimowej scenerii grą Icewind Dale. Jej tworzenie zaczyna się w momencie finalizacji Planescape: Tormenta.

Mrozy Icewind Dale sprawiają, że prace nad trzecim Falloutem pokrywa gruba warstwa lodu. O ile do tego momentu wydawało się, że Black Isle prowadzi równoległe prace nad F3, tak już od chwili rozpoczęcia prac nad Icewind Dale'em nastąpiło całkowite skoncentrowanie zespołu na nowym projekcie.

Widać już zatem (z dzisiejszej perspektywy, ówczesnie fani nie mieli tego komfortu), że trzecia część Fallouta nie wyjdzie prędko. Z tą świadomością Interplay postanawia podtrzymać zainteresowania tematyką „Opadu”, żeby długi okres oczekiwania nie odebrał grze miłośników. W tym celu firma postanawia zafundować graczom pewien surogat. Ukazuje się on potem światu pod nazwą **Fallout Tactics**.

IV Napięcie rośnie

Na razie jesteśmy jednak w roku 2000. Icewind Dale trafia na sklepowe półki



się wrócić do kwestii Fallouta 3.

Wydaniu Fallout Tactics towarzyszą pierwsze pogłoski o pracy nad kolejną częścią postapokaliptycznej serii cRPG. Pracować

w czerwcu, a dodatek do niego, Heart of Winter, w lutym 2001.

Oba produkty nieźle wpisują się w oczekiwania fanów. Dodatkowo w 2001 roku wychodzi ostatecznie Fallout Tactics. W produkcji programu w zasadzie nie uczestniczyli twórcy pierwszych Falloutów, zajęci pracą nad Icewind Dale'em. Prawdopodobnie ma to wpływ na fakt, że **FT nie można uznać za kontynuatora falloutowej linii** – to nie jest już gra RPG, tylko „taktyczna strategia”. Reakcja fanów jest z tego względu niejednoznaczna, niemniej twórcom udaje się podtrzymać zainteresowanie serią. Fallout znów wraca na usta graczy. Plany są realizowane, Interplay może trochę odetchnąć, zanim będzie musiał

mieli nad nią ludzie z Black Isle odpowiedzialni za dwie pierwsze gry. W Sieci zaczynają się stopniowo pojawiać informacje o grafice, systemie walki czy fabule trzeciego Fallouta. Ten powolny, ale stały napływ informacji sprawia wrażenie, że prace nad grą trwają i znajdują się w zaawansowanym stadium. Taki pełen oczekiwania stan rzeczy towarzyszy nam przez kolejne miesiące. Tymczasem jednak na horyzoncie pojawiają się kłopoty...

Mimo pozornych sukcesów i pomyślnego realizowania polityki firmy, rok 2001 okazuje się dla Interplaya trudny – wychodzi na jaw, że firma stosuje kreatywną księgowość, zawiązując swoje wyniki finansowe. Prowadzi to do pogłębiających się z wolna problemów w jej funkcjonowaniu. Tarapaty Interplay'a są głównym powodem rozpoczęcia prac nad drugą częścią Icewind Dale'a. Jego produkcja może być osiągnięta niewielkim nakładem pracy, a jest przy tym spora szansa na to, że uzyska niezłą popularność. Tym samym Fallout 3 ponownie idzie w odstawkę.

V Lwi ryk Interplaya

Ostatecznie Icewind Dale II trafia na sklepowe półki w sierpniu 2002 roku. Jednak kłopoty finansowe firmy w tym czasie się pogłębiają. Zaczynają z niej odchodzić pracownicy. W obliczu narastających problemów w **Interplayu zaczyna kielkować koncepcja o zaniechaniu**

wydawania gier komputerowych i skoncentrowaniu się na konsolach. Jednak zanim decyzja ta w pełni dojrzeje, firma postanawia raz jeszcze spróbować podbić rynek cRPG. Dla zwiększenia szans nowej gry zdecydowano się nawiązać w niej do stylu Falloutów, tyle że w realiach średniowiecznych. Krok ten zaowocował połączeniem pracy grupy Black Isle (osłabionej odejściem sporej części składu) z ekipą Reflexive w celu stworzenia gry **Lionheart**. Pracom tym towarzyszy szum medialny wokół trzeciego Fallouta. Ze strony Interplaya dochodzą sygnały, na podstawie których można się domyślać, że prace nad trzecią grą serii znajdują się... w końcowej fazie produkcji!

Trudno powiedzieć, czy to zamieszanie było zwykłą dezinformacją, czy elementem kampanii promocyjnej nowej gry. Tak czy inaczej Fallout 3, jak wiemy, nie wyszedł, natomiast „Lwie Serce”, które miało być niesione zreaktywowaną falą popularności „F”, stało się przysłowiowym łabędziem śpiewem tandemu Interplay & Black Isle. Był to produkt plasujący się poniżej oczekiwań, bez entuzjazmu przyjęty zarówno przez recenzentów, jak i samych fanów. Wykazywał co prawda większe powiązania z Falloutami niż poprzednie gry Black Isle, jednak kilka dobrych rozwiązań, sprawiających wrażenie kwiatka przyklepionego do mocno poprzecieranego kozucha, nie mogło go uratować przed zatonięciem.

VI Zatopienie Czarnej Wyspy

Lionheart, wydany w połowie 2003 roku, kurczy się zatem na sklepowych półkach. Sytuacja staje się coraz bardziej napięta, co jednak nie kładzie kresu przeciekom dotyczącym Fallouta 3. Od pewnego czasu płyną one głównie ze strony J.E. Sawyera – ówczesnego kierownika Black Isle, czyli osoby bezpośrednio trzymającej rękę na pulsie. Co jakiś czas nieoficjalnie „wypuszcza” on wieści o nowym projekcie. Poznajemy roboczą nazwę gry (**Van Bu-**



>>> Van Buren (nie, to nie ten koleś w menu)...



>>> czyli prawie Fallout 3...



>>>... a jak wiadomo, „prawie” czyni czasem znaczącą różnicę.



>>> Można tylko żałować, że sen fanów się wówczas nie spełnił.



ren), szczegóły dotyczące grafiki, muzyki, walki... Z przekazanych informacji wynika, że projekt będzie obsługiwał dwa tryby walki: turowy i czasu rzeczywistego, oraz operował będzie w pełnej grafice 3D. Pojawiła się też m.in. informacja, że muzykę do Van Burena zrobi Devin Townsend, twórca ambitnego metalu, znany z działalności solowej i zespołu Strapping Young Lad.

Jednak ta informacyjna idylla nie trwała długo. W grudniu 2003 roku jak grom z jasnego nieba gruchnęła wiadomość o rozwiązaniu studia Black Isle i przerwaniu prac nad Van Burenem.

VII Coś się kończy, coś się zaczyna...

2004 rok zaczyna się zatem dla fanów jak najgorzej. Towarzyszy temu po raz kolejny chaos informacyjny. Nie ma jasności, czy prace nad Falloutem 3 trwają, czy nie – co innego mówi Interplay, co innego byli pracownicy Black Isle. W pewnym momencie do dyskusji włącza się niespodziewanie dawny współtwórca Falloutów – Feargus Urquhart, który sugeruje, że jego obecna firma developerska, Obsidian Entertainment mogłaby wykupić prawa do produkcji kolejnej części Fallouta. Propozycja jednak nie zostaje wprowadzona w życie.

Wreszcie nadchodzi czerwiec tego samego roku. Francuska firma Titus, główny udziałowiec Interplaya, ogłasza ban-

Istnieją niewielkie szanse na to, że Fallout 3 nie powstanie.

kructwo. I kiedy wydaje się już, że upadający Interplay pociągnie za sobą na dno Fallouta i że fani nigdy nie zagrają w trzecią część ulubionej serii, w lipcu 2004 roku pojawia się informacja o sprzedaży praw produkcyjnych do niej. Wykupiła je za kwotę 1,1 mln dolarów Bethesda Softworks, twórca innej kultowej serii cRPG – The Elder Scrolls. Warto tutaj wspomnieć, że za kolejny milion dolarów Bethesda zapewniła sobie możliwość wydania sequeli Fallouta 3 – części czwartej i piątej. Interplay zachował natomiast prawo do wydania falloutowego tytułu MMORPG.

Od tego czasu w Sieci zaczęły się pojawiać screeny i opisy lokacji z niedosłzłego projektu Van Buren/Fallout 3, które twórcy zdecydowali się upublicznić wiedząc już, że projekt nigdy nie zostanie zrealizowany. Fani mają możliwość dotknięcia i posmakowania namiastki tego, czym mogła być długo przez nich oczekiwana gra, gdyby tworzyło ją studio Black Isle. I taki stan trwa do tej pory...

VIII Spoglądając w przyszłość

Bardzo trudno uwierzyć w to, że jeden z najsłynniejszych tytułów cRPG nie może się doczekać kontynuacji. Niewątpliwie to jakaś spiskowa teoria: interwen-

cje wolnomularzy, tajne pertraktacje rządu USA z kosmitami i knowania Opus Dei. Ale nawet bez dostępu do tajnych archiwów Watykanu jesteśmy w stanie mniej więcej odtworzyć bieg wydarzeń i zarysować intrygę, która spowodowała, że tak, a nie inaczej potoczyły się losy Fallouta 3. A jaka będzie przyszłość? Jak będzie w końcu wyglądał ten Fallout 3?

Czytelnik, który przebrnął przez dotychczasowy tekst, na pewno oczekuje jakiejś smakowitej konkluzji, odpowiedzi na szereg pytań, soczystego podsumowania.

mierze jego nowa matka będzie czerpać z dokonów poprzedników.

Bethesda Softworks jest obecnie skupiona na czwartej części swej czołowej serii, The Elder Scrolls – Oblivion. Jeżeli coś usłyszymy o Falloutcie 3, to pewnie dopiero za kilka miesięcy, gdy zawirowania związane z premierą Obliviona już miną. Obecną sytuację można określić jako optymistyczną o tyle, że są niewielkie szanse na to, iż Fallout 3 nie powstanie. Bethesda to firma z solidnym zapleczem finansowym i nie powinna mieć problemu ze zrealizowaniem postapokaliptycznego projektu. Do tego będzie w stanie przeznaczyć na rozwój gry znaczny budżet.



Niestety spotka go zawód – ponieważ o trzeciej części Fallouta wiadomo niezwykle mało. Dzisiaj upływa ósmy rok od wydania „dwójki”, a oficjalnych informacji o jego następcy jest niewiele więcej niż pod koniec lat dziewięćdziesiątych...

Taki stan rzeczy jest spowodowany przede wszystkim tym, że projekt został „zresetowany” w 2003 roku i nie wiadomo, w jakiej

Z drugiej strony, istnieją obawy, że nowy Fallout nie będzie miał już tego unikalnego i kluczowego dla grywalności klimatu poprzednich części. Członkowie Bethesdy zarzekają się, że Fallouta czują bardzo dobrze i że „trójka” w ich wykonaniu będzie godnym kontynuatorem poprzedników. Czy im się to uda? Na to pytanie będziemy mogli odpowiedzieć, kiedy pojawią się pierwsze autoryzowane informacje dotyczące gry. Powinniśmy jednak być optymistami. W bezlitosnym postapokaliptycznym świecie darwinowskiego doboru naturalnego przetrwają tylko najsilniejsi.

Skoro Fallout 3 przeżył przez te wszystkie nieprzychylnie mu lata, znaczy to, że jego moc jest w nim silna. I że kiedy już wyjdzie na świat, odbije sobie za te wszystkie lata odrącenia. :) ICDA!

Dotychczas ukazały się...



>>> Powspominajmy: kultowy Fallout...



>>> Część druga Fallouta. Niby to samo, tylko więcej... ale jednak bez tego powera.



>>> A tu kuzynka tamtych – już nie RPG, ale (klimatyczna) gra taktyczna osadzona w realiach F

Promocja

ActiveJet®

WITAJ W ŚWIECIE NAGRÓD

Do wygrania
wycieczka
dookoła świata!
oraz dziesiątki tysięcy innych nagród

tusze
tonery

folie
do faksów

papiery foto

Kupuj



oraz wiele innych

Szukaj
produktów
ze zdrapką



Wygrywaj

Wycieczka dookoła świata



Właścicielem marki ActiveJet jest



infolinia 0-801 08 1111

Więcej na
www.activejet.pl

Promocja obejmuje produkty, które będą przedmiotem sprzedaży w terminie od

10 maja 2006 r. do 8 września 2006 r.



Ave!

Jak co miesiąc – porcja zabawnych (miejmy nadzieję) tekstów wyszperanych w Internecie. Bawcie się dobrze!

...BO POWAGA ZARŁA POWOLI
Joe Monster.org
INSTYTUT ROZRYWKI INTERNETOWEJ

Jednokomórkowcy...

Oto, co spotyka pracowników salonu firmowego pewnej sieci komórkowej:

Lato, upał straszny, do salonu wchodzi klientka i od progu krzyczy:

– Ale pan ma parówę!!!
Dodam tylko, że klienci w salonie i cała załoga nie mogli opanować śmiechu.

Przychodzi klient: – Sprzedaliście mi zepsuty telefon!!!
I zaczyna bluźgać – Kuffa, złodzieje! itd. Spokojnie pytam gościa, co jest nie tak z tym telefonem. A on na to z pełną powagą i pretensjami w głosie: – Panie, jak ja PIN wpisuję, to mi się tylko jakieś gwiazdki pokazują.

Przychodzi babcia z telefonem i zaczyna, że chciałaby zmienić numer telefonu – pytam więc, dlaczego? A babcia na to, że ten numer jest szatański, bo ma trzy 666 obok siebie i wszystkie znajome nie chcą odbierać jej telefonów.

Wchodzi babka do sklepu:
Pyta: Są telefony po złoty?
Odpowiadam: Tak, oczywiście!
Babka: A czego tańszego nie macie?

Przyszła do nas kobieta (straszna mężczydusza), która nawiedza nas co najmniej 3 razy w tygodniu. Tym razem problem polegał na tym, że ktoś do niej zadzwonił i chciał rozmawiać z Arturem. Wytłumaczyłem jej, że to na pewno pomyłka, a ona na to: – A kto to jest ten Artur?

Przychodzi klientka i mówi: – Poproszę telefon rexona na tik taka. Chodziło jej o Ericssona...

Przychodzi klientka do punktu i mówi: – Wie Pani, bo ja chcę rozwiązać umowę, bo IKEA ma tańsze połączenia...

Przychodzi facet do mojego salonu i pyta:
– Czy to jest salon Idei?
Odpowiadam:
– Nie, to salon xxx.
– A to nie szkodzi, bo drugi telefon mam z xxx, sprawę mam.
Grzecznie pytam:
– W czym mogę pomóc?
– Pożycz mi pan 10 zł na bilet do Zabrza?

Głupie numery :)

czyli o różnych zastosowaniach telefonu, niekoniecznie sensownych

Ten dowcip działa tylko przy jednym nazwisku, ale i tak jest dobry. Chodzi mianowicie o nazwisko Nalał. Dowcip polega na tym, że dzwoni się do delikwenta i dialog wygląda mniej więcej tak:

– Dzień dobry, czy pan Nalał przy telefonie???

– Tak.

– To proszę posprzątać!

Numer polegał na tym, że ze znajomymi wybieraliśmy sobie jakiś numer i dzwoniiliśmy. Kolega pierwszy:

– Halo, bry, czy jest Karol?

– Nie, niestety pomyłka.

– O przepraszam.

Po kilku minutach na ten sam numer dzwonił drugi kolega:

– Bry, witam, czy zastałem Karola?

– Nie, pomyłka.

– Przepraszam.

Autentyki

Teściowa parę dni temu wracała z zakupów. Ma już swoje lata, nieufna jest wobec kierowców, więc zawsze woli przeczekać przed przejściem, niż wchodzić na nie zbyt śmiało, zwłaszcza kiedy widzi młodego kierowcę. Przy tym nosi beret (ale co dziwne, wiadomego radia nigdy nie słuchała). Staje więc sobie z siatami przed przejściem, widzi zbliżający się samochód z młodo wyglądającym kierowcą w środku, czeka, aż ten przejedzie, a kierowca zatrzymuje się, odkręca szybę i z miłym uśmiechem przemawia do teściowej: – Nie bój się, moherowy bereciku, przechodź...

Znajoma opowiedziała mi kiedyś, jak kupowała sobie buty narciarskie. Poszła do sklepu. Na widok wysokiej, ładnej dziewczyny przybiegło zaraz dwóch młodych sprzedawców. Dowiedziawszy się, że chodzi o buty, oświadczyli, że muszą najpierw zmierzyć jej stopę. Znajoma zdjęła but i postawiła stopę w specjalnej miarce. Chłopcy mierzyli długość stopy, szerokość, wysokość podbicia, znajoma spokojnie się przyglądała, następnie wzięli metr krawiecki i zaczęli mierzyć długość jej nogi. Znajoma opowiadała, że zaczęła się zastanawiać, do czego jest im potrzebna długość nogi, skoro chodzi o buty. W końcu zapytała:

– Czy długość nogi ma jakieś znaczenie przy kupnie butów narciarskich?

Sprzedawcy, zupełnie niespieszeni, oświadczyli:

– Słuszna uwaga. Długość nogi do niczego nie jest potrzebna.

Po czym sprzedali jej buty. Fioletowe z białymi kłami. Była bardzo zadowolona.

Gwoli ścisłości, gdyby ktokolwiek opowiedział mi zdarzenie, jakiego byłem świadkiem dzisiaj, trudno byłoby mi w to uwierzyć. Ale po kolei (lub po szynach, jak kto woli)... Na korytarzu mamy takie duże ustrojstwo, co to drukuje, kseruje, skanuje, faksy wysyła i temu podobne. Podchodzę do owej maszyny piekielnej celem wykonania kopii większego dokumentu. Już jestem przy niej, gdy podbiega nasza zakładowa blondi i pyta, czy może pierwsza skorzystać z ksero, bo się spieszy i potrzebuje tylko kilka kartek.



– Jasne – odpowiadam – Co mi tam.

Nie jestem pewien, czy to, co zobaczyłem później, nie powstało jedynie w moim chorym umyśle... Blondi wkłada (czystą!) kartkę do podajnika, naciska 4 na klawiaturze i... kseruje czystą kartkę!

– Co ty robisz? – pytam przez zaciśnięte gardło.

– Papier mi się skończył w drukarce, a potrzebuję tylko kilku kartek – odpowiada.

W oczekiwaniu na możliwość zarobku nasi rodacy za zachodnią granicą zbierają się w miejscach zwanych targami, gdzie oczekują na Potencjalnych Pracodawców. Od Pracy Wszelakiej. Pojawili się tam Niemiec, który poszukiwał specjalistów budowlanych. Znalazł czterech urody okrutnej budowlańców. Wszelkie negocjacje i objaśnienia odbywały się w języku polsko-niemiecko-migowym (z mocnym akcentem na migowy). W końcu Niemiec zrezygnował z prób komunikacji – doszedł widocznie do wniosku, że fachowcy jak zobaczą, o co chodzi, to sami będą wiedzieć, co dalej. Dowiózł ich na miejsce, w którym stała spora, obskurna buda z pustaków. Nasi dzielni rodacy, gdy ją zobaczyli, zaczęli się szczyrzyć jak kolby kukurydzy na ukraińskim polu. Niemiec, gdy zobaczył, że oni się szczyrzą, uczynił to samo. Uznawszy, że nie będzie fachowcom przeszkadzał,

udał się do innych swoich zajęć. Nasze orły (und sokoły) przystąpiły do fachowej rozbiórki budy. Starannie zdjęli dach i powolutku rozpoczęli demontaż. Skrupulatnie i ostrożnie zdejmowali pustaki, oczyszczali je i układali w schludne pryzmy. Poszło szybciej, niż się spodziewali, ukończyli robotę, uporządkowali plac i czekali na pracodawcę. Niebawem się pojawił, Ku ich zdziwieniu kiedy wyszedł z samochodu, coś zaburzał, zakwiczął żałośnie, chwycił się za głowę i... zemdlął. Nasi rodacy byli zdziwieni wrażeniem, jakie wywarło ich dzieło na pracodawcy. Próba ocucenia go przyniosła efekt, jednak Niemiec zmieniał dziwnie kolorystykę i nadal wydawał nieludzkie odgłosy. I tu się z lekka zaniepokoił... W końcu chwycił jednego z nich za rękę i zaczął ciągnąć za pobliskie ogrodzenie, udali się więc wszyscy za nim. Za ogrodzeniem leżały: worki z zaprawą, skrzynki, wiadra i narzędzia niezbędne do tynkowania...

Jakiś czas temu mieszkalem w USA – za czasów studenckich. Były to tzw. wyjazdy turystyczne, jednak ja, jak i każdy z moich kolegów, byliśmy turystami pracującymi. Największym naszym przeciwnikiem był język angielski. Pewnego dnia mój kolega, oczywiście nieznający kompletnie języka, udał się do świeżo załatwionej pracy. Pracodawca pieczołowicie wyjaśniał, co trzeba robić, na co mój kolega nrlcząco przytakiwał głową (chodziło o umycie okło-



Dzwoniło tak z 4-5 osób, po czym ja brałem telefon, dzwoniłem pod ten numer i:

– ...Bry.
– Bry.
– No cześć, tu Karol, były do mnie jakieś telefony?
W 90% przypadków ludzie zaczynali się tłumaczyć, że ktoś dzwonił, ale oni nic nie wiedzą i nie mają nic do przekazania.

[ktoś] – Pani Janina?
[ja] – Nie, to pomyłka.
[ktoś] – Ale jak pomyłka?
[ja] – Normalnie, pod zły numer Pan dzwoni.
[ktoś] – Jak zły, jak pod ten dzwonię!

Idiotyczne, ale mnie rozbawiło... [:D]

– Pan Piorek?
– Szczypiorek.
– A, to ja zaczekam...

50 okien w fabryce, niestety w jednym z tych okien była wybita szyba, którą trzeba było wybić do końca, aby wstawić nowe okno). Kolega dostał do wykonania zadania młotek, szmatkę i płyn do mycia szyb... Zaczął bardzo agresywnie i gdy tylko pracodawca się oddalił, tłukł szyby jedna za drugą. Oddalony o kilkadziesiąt metrów pracodawca zauważył tragedię i natychmiast zaczął krzyczeć i machać rękami, na co mój kolega zareagował jeszcze szybszym biciem pozostałych szyb, myśląc że pracodawca krzyczał na niego, że za wolno pracuje. Z około 50 szyb ocalało 10. Dziwne było to, że nawet nie został zwolniony z pracy, tak rozbawił pracodawcę.

Rzecz się zdarzyła podczas emisji filmu „Patriota”. Siedzimy sobie przed telewizorem – ja z moją ukochaną oraz kumpel ze swoją drugą połówką. W pewnym momencie filmu (jakaś bitwa na polach) mówię do kumpla, że zamiast jednej armii z ówczesnych czasów wystarczyłby jeden gościu z naszych czasów z CKM-em w okopie – i szala zwycięstwa przechylona... Ten pokiwiał głową, a na to jego dziewczyna: – Pier***cie! Ciekawe, jak jeden gościu, oglądając gazetę z gołymi babami, mógłby wygrać bitwę?! Wpiero opadły nam szczęki i po chwili wykładka na podłodze ze śmiechu. Nie mogliśmy już dokończyć filmu, normalnie nie dało rady...

Przed wakacjami ubiegłego roku miałam około tygodnia pracy na infolinii, przypadkiem okazało się, że jeden z numerów do biura obsługi banku pocztowego oddziału w Bydgoszczy różni się od mojego prywatnego (kom.) tylko jedną cyfrą. Niefortunnie było to o w kierunkowym, więc cała masa klientów banku zamiast wykręcać 052 kręciła 502 i dodzwaniała się tym samym do mnie (około 70-80 połączeń dziennie). Zdarzyło się jednak kilka perełek, w tym moja ukochana „stała klientka”, która dzwoniła do mnie w ciągu 4 dni jakieś 6 razy, nie przyjmując tłumaczenia z błędem w numerze:
[Pani]: Dzień dobry, czy to bank?
[Ja]: Nie, pomyłka, proszę dobrze wybrać numer kierunkowy...
[P]: Ale przecież dobrze wybrałam! 052!
[J]: Nie... wybrała Pani 502...
[P]: Co mi pani bzdury opowiada! Chyba widzę, co w telefonie wykręcam!
[J]: (Nie wytrzymałam i zaczęłam się śmiać) Proszę mi wierzyć, nie jestem bankiem, to numer prywatny i do tego komórkowy, więc uprzedzam, że sporo pani płaci za rozmowę.
[P]: Pani jest niepoważna! Proszę natychmiast przestać się śmiać! I wy uważacie

się za poważną firmę?! Natychmiast proszę mnie połączyć ze swoim przełożonym!

Mój ojciec miał kolegę o nazwisku Koleżko; wraca kiedyś do biura i współpracownik mówi, że dzwonił do niego jakiś kolega, ale za @#\$\$ nie chciał się przedstawić, kto zacz. W kółko tylko: „koleżka i koleżka”. Myślał, że mu głupi kawał robi.

Mój tata jeszcze za czasów komuny robił z kumplami taki dowcip, że dzwonili z budki na milicję i się pytali:
– Halo, czy to cegielnia?
– Nie.
– To co tak gliną śmierdzi?

Klasyk:
– Dzień dobry, czy magister Kowalski?
– Kowalski, ale nie magister...
– No to ucz się, matole...
– Halo, kto mówi?
– Wszyscy mówią...

Na imprezce, w czasie trwania Igrzysk Olimpijskich w Atlancie, zadzwonił do koleś ze studiów. Mieliśmy z słuchawki i zabawa była przednia:
– Dzień dobry, Ryszard Łabądz i Prze-

mysław Babiarsz – czy rozmawiamy z panem Janem X?

– Tak, ale jest 3 w nocy...
– Serdecznie przepraszamy, ale trwa nasz olimpijski konkurs audiotele. Dzwonimy ze studia olimpijskiego w Atlancie i u nas jest godzina 18. Ale do rzeczy: czy Pański numer to xxx xxx xx?
– Tak, dokładnie...
– Gratulujemy! Ma pan szansę wygrać fantastyczną nagrodę: nową hondę accord! Czy chce pan zagrać?
– Tak, tak!
Oczywiście kolo odpowiedział prawidłowo na dwa pytania. Wygrał hondę, a jak!

I tu magiczna formułka:
– Widzę, że pański numer jest ze strefy numeracyjnej w miejscowości x?
– Taaak...
– Proszę pana, w związku z tym zapraszam pana do dilerzy Hondy przy ul. xxx (autentycznie jest tam salon) na godzinę 13 po odbiór samochodu. Na miejscu czekać będzie na pana notariusz, proszę tylko zabrać z dokumenty potwierdzające tożsamość ze zdjęciem! Jeszcze raz gratulujemy!

Na drugi dzień na wielkim kacu pojechaliśmy pod salon Hondy. O 12.50 poszczaliśmy się ze śmiechu widząc, jak koleś w gajerze pomyka do środka... Szkoda, że tam nie byliśmy, ale koleś z Hondy chyba mieli dobry dzień...



Marek Lenc



Marek Lenc



Cza[d/t]łowe dialogi

Zaczerpnięte z bash.org. Styl, ortografia, interpunkcja itd. bez zmian.

< david > to o kteior sie widzimy?
< maw > o której co?

< Zander > ej moi starsi cos ogladaja w tv, co chwila sie smieja, ja nie slucham co oni tam tak ogladaja, ale ze takie padaki lapia to wyjrzałem z pokoju i patrze... a tam obrady sejmu

< Gam > referendum
< Gam > Czy nie masz nic przeciwko rządowi Łukaszenki przez następne kadencje ?
< Gam > [] TAK, nie mam nic przeciwko
< Gam > [] NIE, nie mam nic przeciwko

< pedro_zz > słyszeliście kiedyś o tym banku Dominet?
< kret > do czego?!



Oto kilka praktycznych informacji o państewku mającym 1,95 kilometra kwadratowego całkowitej powierzchni:

1. Monaco jest tak małe; ma tylko jedną granicę – jednocześnie północną, południową, wschodnią i zachodnią.
2. W Monaco żyje tylko jeden facet, który cały czas zmienia ubranie. Stąd plotki, że żyje tam nawet kilkunastu ludzi.
3. Gdy Monaco wysłało do Iraku swojego żołnierza, liczba ludności spadła do zera.
4. Choć Monaco jest bardzo małe, nie ma brata bliźniaka.
5. Monaco jest 294 392 746 887 021 rzeczą, której nie widać z kosmosu.
6. Jeśli będziesz wracał z Francji i poczujesz dziwne łaskotanie, możliwe, że Monaco się do ciebie przykleiło.
7. W Monaco nie spotkasz się z określeniem „seks zbiorowy”.



Wczoraj w Mongolii rozbił się samolot myśliwski. Teraz nie mają już sił powietrznych. Po tym incydencie zastrzelił się mongolski minister obrony. To z kolei oznacza, że nie mają już amunicji.

W związku z wymaganiami politycznej poprawności dziewczynę Bonda w najnowszym filmie z tej serii będzie grać Will Smith.

- Po czym poznać fałszywego gliniarza?
- Nie bierze łapówek.

Moskwa, 20 17 rok. Metro. Komunikat:
„Drzwi zamykają się. Następna stacja
– plac Rewolucji Islamskiej”.

Na skrzyżowaniu zatrzymuje się Maybach, a obok niego stara, przerdzewiała Łada. Kierowca Łady odkręca okno i zagaduje:

- Jak to twoje auto? Jeździ bez problemów?
- Pewnie, jeździ idealnie!
- Facet w tādzie z zamyśleniem podrapał się po głowie.
- Zastanawiam się, bo widzisz, coś niewiele kierowców się na taką furkę decyduje...

Biegnie sobie dwóch rosyjskich biatlonistów. Nagle jeden staje, zdejmując karabin i krzyczy do drugiego:

- Wasia, ty biegnij dalej, ja będę cię osłaniał!!!

Zmierch. Idziesz opuszczoną ulicą
wraz z żoną i dwójką małych dzieci.
Nagle, niebezpiecznie wyglądający
człowiek z ogromnym nożem wychodzi
za rogu, mierzy cię przez chwilę
wzrokiem i po chwili, wykrzykując
jakieś wulgarne słowa, szarżuje na
ciebie. Nosisz Glocka 40 i świetnie
strzelasz. Masz tylko kilka sekund,
zanim on dotrze do ciebie i twojej
rodziny.

Co teraz zrobisz?

Odpowiedź liberała: – Niestety, nie mam wystarczających informacji, by odpowiedzieć na to pytanie! Czy ten człowiek wygląda na biedaka albo uścikanego? I czy kiedykolwiek zrobiłem mu coś złego, co dałoby mi powód, by mnie zaatakować? Czy mamy szansę uciec? Co myśli moja żona? Co z dziećmi? A może mógłbym machnąć pistoletem jak jakim i wytrącić mu nóż z ręki? Co prawo mówi o takiej sytuacji? Czy Glock jest odpowiednio zabezpieczony i czy nie wystrzeli przypadkiem? Po co ja właściwie noszę naładowany pistolet i co przez to chcę przekazać społeczeństwu i swoim dzieciom? Czy jest możliwe, że człowiek ten byłby szczęśliwszy tylko dlatego, że mnie

zabije? Czy on zdecydowanie chce mnie zabić? A może chce mnie tylko zranić? Jeśli chwyciłbym go za kolana i trzymał, czy moja rodzina zjadłaby odejść, kiedy on by mnie dźgał? A może powinienem wezwać policję? Dlaczego ta ulica jest opuszczona? Być może należałoby podnieść podatki, odmalować budynki, oczyścić okolicę i zapewnić oświetlenie. Uczynimy ulicę naszych miast szczęśliwszą i zdrowszą, a to zniechęci ludzi do tak nagannych zachowań.

Odpowiedź konserwatysty:
– BANG!

Odpowiedź południowca: – BANG!
BANG! BANG! BANG! BANG! BANG!
BANG! BANG! BANG!
Żona: Wiesz, wygląda, jakby nadal się ruszał! Hej, dzieciaki, co o tym myślicie?
Syn: Mama ma rację, tato. Też to widziałem.

Klik, klik... (dźwięk przeładunku)

- BANG! BANG! BANG! BANG! BANG!
BANG! BANG! BANG! BANG! *Klik.*
Córka: Dobra robota, tato! O, czy to
aby nie Winchester Silver Tips?
[translation (c) Reszka]



Odsiuchaj dzwonek
Zadzwoń pod numer
***71402**
Dzwonki SMS na

	Poli	Mono	True
7441	7258	7641	
Kalwi Rami - Explosion	PKK5112	MMCK17803	-
Verba - Mogliemy	PKK5081	MMCK17713	-
DJ Tiesto - Adagio For Strings	PKK4378	MMCK16752	TCK4376
Bonnie & Clyde - Every Single Day	PKK4663	MMCK17388	TCK4663
Sash - Equador	PKK4206	MMCK16559	-
Virgin - Dwie bajki	PKK4936	MMCK17438	TCK4936
Tiesto - Traffic	PKK3534	MMCK15411	-
Wygnam cię do smole	PKK4635	MMCK17337	-
UEFA Champions League	PKK4341	MMCK16701	-
Blog 27 - Hey Boy	PKK4911	MMCK17450	TCK5134

50 Cent - Candy Shop	PKK4722	MMCK17248	TCK4722
Akcent - Kyla	PKK4893	MMCK17432	TCK4893
Alvin - Lonely	PKK4531	MMCK17000	TCK5131
A Lear - Enigma (Give A Bit Of Hm To Me)	PKK3765	MMCK15634	TCK3765
ACK - Ecstasy	PKK3816	MMCK16020	TCK3535
Barouda - All Up	PKK4317	MMCK16677	TCK5133
Barlek Wrona - Juchna na milion	PKK4115	MMCK16187	TCK4115
Barlek Wrona - Marle (Przyb)	PKK4696	MMCK17224	TCK4592
Blog 27 - Uh La La La	PKK4398	MMCK16780	TCK4398
Bob Shindar - Love Generation	PKK4912	MMCK17451	TCK4912
Daniel - Undercover	PKK4977	MMCK17513	TCK5137
Derude - Sandstorm	PKK5075	MMCK17707	TCK5136
Dyvan Elfin - Powiedz (czy Ty wiesz)	PKK4610	MMCK17079	TCK4610
Ebe - Automatic	PKK4509	MMCK16978	TCK4509
In-Grid - Manta Ma	PKK4510	MMCK16979	TCK4510
Mad Frog - Axel F	PKK4618	MMCK17117	TCK5144
Sumptastic - Bo mam Ciebie	PKK4888	MMCK17426	TCK4888
Sumptastic - Kalyanka	PKK4889	MMCK17427	TCK4889
Toko Hotel - Durch den Monsun	PKK4939	MMCK17476	TCK4939
Virgin - Znak pokoju	PKK4868	MMCK17437	TCK4607

Boys - Jesteś Szalona	PKK4513	MMCK16992	-
Boys - Kocham cię wiersz mi	PKK4469	MMCK16939	-
Gosia Andrzejewicz - Pozwól mi	PKK5165	MMCK17971	-
Goya - Tylo nie kochał	PKK5022	MMCK17556	-
Ich Toje - Follow My Heart	PKK5036	MMCK17570	-
Ivan i Delin - Jej czarne oczy	PKK3936	MMCK16798	-
Kasia Cerekwicka - Na kolana	PKK5014	MMCK17548	-
Kombi - Władz cieżkim na cud	PKK4991	MMCK17525	-
Kombi - Pokolenie	PKK4286	MMCK16846	-
Lerek feat. Nowator - Moje parientka	PKK4831	MMCK17368	-
Mandaryn - Every Night	PKK4521	MMCK16990	-
Mandaryn - Władz do nieba	PKK5093	MMCK17785	-
Me Too - Walze	PKK4348	MMCK16774	-
Starykuty - Jesteś moim przeznaczeniem	PKK4661	MMCK17681	-
The Jet Set - How Many People	PKK5067	MMCK17673	-
Topless - Chłód dnia	PKK4394	MMCK16767	-
50 Cent feat. Mobb Deep - Outta Control	PKK4835	MMCK17370	-
Amah feat. Helena - Arash	PKK5086	MMCK17778	-
Europe - Final countdown	PKK5921	MMCK13203	-
Fort Minor - Where'd You Go	PKK5020	MMCK17554	-
H Tack - Say Say Say	PKK5111	MMCK17802	-
James Blunt - You Are Beautiful	PKK4786	MMCK17322	-
Juanes - La Camelia Negra	PKK5031	MMCK17783	-
Kelly Clarkson - Because Of You	PKK5100	MMCK17792	-
Mad Frog - Popcorn	PKK4781	MMCK17623	-
Mad Frog - I'm Not Tired This	PKK5196	MMCK17688	-
Madonna - Hung Up	PKK4918	MMCK17353	-
Madonna - Sorry	PKK5025	MMCK17559	-
Mattress - Big City Life	PKK4905	MMCK17444	-
Peik - Slaid Gains	PKK5095	MMCK17787	-
Pussycat Dolls feat. Will.i.am - Beep	PKK5160	MMCK17904	-
Saish - Equador	PKK4206	MMCK16559	-
Sylver - Take Me Back	PKK4761	MMCK17297	-
The Black Eyed Peas - Pump It	PKK5217	MMCK17992	-
Tiesto - Just Be	PKK3999	MMCK15975	-
Tiesto - Love Comes Again	PKK3923	MMCK15942	-
Toko Hotel - Rette Him	PKK5115	MMCK17806	-
Toko Hotel - Schrei	PKK4940	MMCK17677	-
Usher - Beverly Hills	PKK1274	MMCK13050	-
Wet - Wier	PKK1293	MMCK13367	-
Mission Impossible	PKK3974	MMCK15927	-
Mortal Kombat	PKK3581	MMCK15458	-
Pulp Fiction	PKK2757	MMCK14688	-
Rocky	PKK2758	MMCK14684	-
Rolowa Partez	PKK2759	MMCK14686	-
Shrek	PKK1703	MMCK15369	-
Smiley	PKK4388	MMCK16781	-
Sznajder z Tesoro	PKK5219	MMCK17993	-
Barcelona - Cant Del Barca	PKK4515	MMCK16984	-
Univert - You I Never Walk Alone	PKK4517	MMCK16986	-
White - Jak długo na Wieru	PKK4523	MMCK17002	-
Amy Diamond - Shooting Star	PKK4534	MMCK17008	-
Ashlee Simpson - Boyfriend	PKK5221	MMCK17996	-
Boston - Sprawdz do dala	PKK5230	MMCK18009	-
Groove Coverage - On The Radio	PKK5154	MMCK17938	-
Lee Ryan - When I Think Of You	PKK5237	MMCK18018	-
Li Bow Wow feat. Clara - Like You	PKK5222	MMCK17996	-
Mary & Biggie and U2 - One	PKK6238	MMCK18017	-
Midship - Upadaj się nocą	PKK5239	MMCK18018	-
Mobb Deep feat. 50 Cent - Have A Party	PKK5223	MMCK17997	-
Osk - Bezie kochana	PKK5231	MMCK18010	-
Sara Joong - Beautiful World	PKK5232	MMCK18011	-
Siedem Lat - Nie musisz ty	PKK5233	MMCK18012	-
Six Winks & Cezayir - List do Pasa B	PKK5234	MMCK17998	-
TATU - Gomenast	PKK5240	MMCK18019	-
Tika feat. Chicks - Jesteś	PKK5233	MMCK18012	-
The Rasmus - Shot	PKK5241	MMCK18020	-
WS Pro - Na tydzie wypach	PKK5234	MMCK18013	-

Aby pobrac DZWONEK POLIFONICZNY wyslij SMS na numer 7441, w tresci wpisuj kod elementu np. PKK3930. Aby wyslac "P" w kodzie. Aby wyslac dzwonek wyslij SMS na numer 7258, w tresci wpisuj kod elementu np. PKK4378. Aby wyslac dzwonek wyslij SMS na numer 7641, w tresci wpisuj kod elementu np. PKK4936. Otrzymasz zakladke WAP z klatka nalezajacy sa polaczyc i pobrac element.

50 Cent - Candy Shop	PKK4722	MMCK17248	TCK4722
Akcent - Kyla	PKK4893	MMCK17432	TCK4893
Alvin - Lonely	PKK4531	MMCK17000	TCK5131
A Lear - Enigma (Give A Bit Of Hm To Me)	PKK3765	MMCK15634	TCK3765
ACK - Ecstasy	PKK3816	MMCK16020	TCK3535
Barouda - All Up	PKK4317	MMCK16677	TCK5133
Barlek Wrona - Juchna na milion	PKK4115	MMCK16187	TCK4115
Barlek Wrona - Marle (Przyb)	PKK4696	MMCK17224	TCK4592
Blog 27 - Uh La La La	PKK4398	MMCK16780	TCK4398
Bob Shindar - Love Generation	PKK4912	MMCK17451	TCK4912
Daniel - Undercover	PKK4977	MMCK17513	TCK5137
Derude - Sandstorm	PKK5075	MMCK17707	TCK5136
Dyvan Elfin - Powiedz (czy Ty wiesz)	PKK4610	MMCK17079	TCK4610
Ebe - Automatic	PKK4509	MMCK16978	TCK4509
In-Grid - Manta Ma	PKK4510	MMCK16979	TCK4510
Mad Frog - Axel F	PKK4618	MMCK17117	TCK5144
Sumptastic - Bo mam Ciebie	PKK4888	MMCK17426	TCK4888
Sumptastic - Kalyanka	PKK4889	MMCK17427	TCK4889
Toko Hotel - Durch den Monsun	PKK4939	MMCK17476	TCK4939
Virgin - Znak pokoju	PKK4868	MMCK17437	TCK4607

Boys - Jesteś Szalona	PKK4513	MMCK16992	-
Boys - Kocham cię wiersz mi	PKK4469	MMCK16939	-
Gosia Andrzejewicz - Pozwól mi	PKK5165	MMCK17971	-
Goya - Tylo nie kochał	PKK5022	MMCK17556	-
Ich Toje - Follow My Heart	PKK5036	MMCK17570	-
Ivan i Delin - Jej czarne oczy	PKK3936	MMCK16798	-
Kasia Cerekwicka - Na kolana	PKK5014	MMCK17548	-
Kombi - Władz cieżkim na cud	PKK4991	MMCK17525	-
Kombi - Pokolenie	PKK4286	MMCK16846	-
Lerek feat. Nowator - Moje parientka	PKK4831	MMCK17368	-
Mandaryn - Every Night	PKK4521	MMCK16990	-
Mandaryn - Władz do nieba	PKK5093	MMCK17785	-
Me Too - Walze	PKK4348	MMCK16774	-
Starykuty - Jesteś moim przeznaczeniem	PKK4661	MMCK17681	-
The Jet Set - How Many People	PKK5067	MMCK17673	-
Topless - Chłód dnia	PKK4394	MMCK16767	-
50 Cent feat. Mobb Deep - Outta Control	PKK4835	MMCK17370	-
Amah feat. Helena - Arash	PKK5086	MMCK17778	-
Europe - Final countdown	PKK5921	MMCK13203	-
Fort Minor - Where'd You Go	PKK5020	MMCK17554	-
H Tack - Say Say Say	PKK5111	MMCK17802	-
James Blunt - You Are Beautiful	PKK4786	MMCK17322	-
Juanes - La Camelia Negra	PKK5031	MMCK17783	-
Kelly Clarkson - Because Of You	PKK5100	MMCK17792	-
Mad Frog - Popcorn	PKK4781	MMCK17623	-
Mad Frog - I'm Not Tired This	PKK5196	MMCK17688	-
Madonna - Hung Up	PKK4918	MMCK17353	-
Madonna - Sorry	PKK5025	MMCK17559	-
Mattress - Big City Life	PKK4905	MMCK17444	-
Peik - Slaid Gains	PKK5095	MMCK17787	-
Pussycat Dolls feat. Will.i.am - Beep	PKK5160	MMCK17904	-
Saish - Equador	PKK4206	MMCK16559	-
Sylver - Take Me Back	PKK4761	MMCK17297	-
The Black Eyed Peas - Pump It	PKK5217	MMCK17992	-
Tiesto - Just Be	PKK3999	MMCK15975	-
Tiesto - Love Comes Again	PKK3923	MMCK15942	-
Toko Hotel - Rette Him	PKK5115	MMCK17806	-
Toko Hotel - Schrei	PKK4940	MMCK17677	-
Usher - Beverly Hills	PKK1274	MMCK13050	-
Wet - Wier	PKK1293	MMCK13367	-
Mission Impossible	PKK3974	MMCK15927	-
Mortal Kombat	PKK3581	MMCK15458	-
Pulp Fiction	PKK2757	MMCK14688	-
Rocky	PKK2758	MMCK14684	-
Rolowa Partez	PKK2759	MMCK14686	-
Shrek	PKK1703	MMCK15369	-
Smiley	PKK4388	MMCK16781	-
Sznajder z Tesoro	PKK5219	MMCK17993	-
Barcelona - Cant Del Barca	PKK4515	MMCK16984	-
Univert - You I Never Walk Alone	PKK4517	MMCK16986	-
White - Jak długo na Wieru	PKK4523	MMCK17002	-
Amy Diamond - Shooting Star	PKK4534	MMCK17008	-
Ashlee Simpson - Boyfriend	PKK5221	MMCK17996	-
Boston - Sprawdz do dala	PKK5230	MMCK18009	-
Groove Coverage - On The Radio	PKK5154	MMCK17938	-
Lee Ryan - When I Think Of You	PKK5237	MMCK18018	-
Li Bow Wow feat. Clara - Like You	PKK5222	MMCK17996	-
Mary & Biggie and U2 - One	PKK6238	MMCK18017	-
Midship - Upadaj się nocą	PKK5239	MMCK18018	-
Mobb Deep feat. 50 Cent - Have A Party	PKK5223	MMCK17997	-
Osk - Bezie kochana	PKK5231	MMCK18010	-
Sara Joong - Beautiful World	PKK5232	MMCK18011	-
Siedem Lat - Nie musisz ty	PKK5233	MMCK18012	-
Six Winks & Cezayir - List do Pasa B	PKK5234	MMCK17998	-
TATU - Gomenast	PKK5240	MMCK18019	-
Tika feat. Chicks - Jesteś	PKK5233	MMCK18012	-
The Rasmus - Shot	PKK5241	MMCK18020	-
WS Pro - Na tydzie wypach	PKK5234	MMCK18013	-

Aby pobrac DZWONEK POLIFONICZNY wyslij SMS na numer 7441, w tresci wpisuj kod elementu np. PKK3930. Aby wyslac "P" w kodzie. Aby wyslac dzwonek wyslij SMS na numer 7258, w tresci wpisuj kod elementu np. PKK4378. Aby wyslac dzwonek wyslij SMS na numer 7641, w tresci wpisuj kod elementu np. PKK4936. Otrzymasz zakladke WAP z klatka nalezajacy sa polaczyc i pobrac element.

TAPETY SMS na 7441
Wszystkie telefony z kolorowymi wyświetlaczami
www.Spotler.pl

www.Spotler.pl www.Spotler.pl www.Spotler.pl

www.Spotler.pl www.Spotler.pl www.Spotler.pl

www.Spotler.pl www.Spotler.pl www.Spotler.pl

www.Spotler.pl www.Spotler.pl www.Spotler.pl

GRY SMS na 7940
Aby pobrac TAPETE wyslij SMS na numer 7441, w tresci wpisuj kod elementu (np. WCK141). Aby wyslac dzwonek wyslij SMS na numer 7258, w tresci wpisuj kod elementu (np. WCK141). Otrzymasz zakladke WAP z klatka nalezajacy sa polaczyc i pobrac element.

GRY SMS na 7940
Aby pobrac TAPETE wyslij SMS na numer 7441, w tresci wpisuj kod elementu (np. WCK141). Aby wyslac dzwonek wyslij SMS na numer 7258, w tresci wpisuj kod elementu (np. WCK141). Otrzymasz zakladke WAP z klatka nalezajacy sa polaczyc i pobrac element.

TAPETY SMS na 7140
Aby pobrac TAPETE wyslij SMS na numer 7441, w tresci wpisuj kod elementu (np. WCK141). Aby wyslac dzwonek wyslij SMS na numer 7258, w tresci wpisuj kod elementu (np. WCK141). Otrzymasz zakladke WAP z klatka nalezajacy sa polaczyc i pobrac element.

www.Spotler.pl www.Spotler.pl www.Spotler.pl

www.Spotler.pl www.Spotler.pl www.Spotler.pl

www.Spotler.pl www.Spotler.pl www.Spotler.pl

www.Spotler.pl www.Spotler.pl www.Spotler.pl

GRY SMS na 7940
Aby pobrac TAPETE wyslij SMS na numer 7441, w tresci wpisuj kod elementu (np. WCK141). Aby wyslac dzwonek wyslij SMS na numer 7258, w tresci wpisuj kod elementu (np. WCK141). Otrzymasz zakladke WAP z klatka nalezajacy sa polaczyc i pobrac element.

GRY SMS na 7940
Aby pobrac TAPETE wyslij SMS na numer 7441, w tresci wpisuj kod elementu (np. WCK141). Aby wyslac dzwonek wyslij SMS na numer 7258, w tresci wpisuj kod elementu (np. WCK141). Otrzymasz zakladke WAP z klatka nalezajacy sa polaczyc i pobrac element.

TAPETY SMS na 7140
Aby pobrac TAPETE wyslij SMS na numer 7441, w tresci wpisuj kod elementu (np. WCK141). Aby wyslac dzwonek wyslij SMS na numer 7258, w tresci wpisuj kod elementu (np. WCK141). Otrzymasz zakladke WAP z klatka nalezajacy sa polaczyc i pobrac element.

www.Spotler.pl www.Spotler.pl www.Spotler.pl

www.Spotler.pl www.Spotler.pl www.Spotler.pl

www.Spotler.pl www.Spotler.pl www.Spotler.pl

www.Spotler.pl www.Spotler.pl www.Spotler.pl

GRY SMS na 7940
Aby pobrac TAPETE wyslij SMS na numer 7441, w tresci wpisuj kod elementu (np. WCK141). Aby wyslac dzwonek wyslij SMS na numer 7258, w tresci wpisuj kod elementu (np. WCK141). Otrzymasz zakladke WAP z klatka nalezajacy sa polaczyc i pobrac element.

GRY SMS na 7940
Aby pobrac TAPETE wyslij SMS na numer 7441, w tresci wpisuj kod elementu (np. WCK141). Aby wyslac dzwonek wyslij SMS na numer 7258, w tresci wpisuj kod elementu (np. WCK141). Otrzymasz zakladke WAP z klatka nalezajacy sa polaczyc i pobrac element.

KREDYT 0%

Komputerowe zakupy



Khedron (khedron@op.pl) | Kupić, nie kupić?

Przed ponad rokiem przedstawiałem wam kilka sklepów z podzespołami komputerowymi. Artykuł na ten temat spotkał się z ogromnym zainteresowaniem, a liczba maili, jaka znalazła się po nim w mojej skrzynce, przekroczyła wszelkie oczekiwania.

Niestety popełniłem wówczas błąd nie podając dokładnych adresów wszystkich odwiedzanych przeze mnie sklepów. Szczerze mówiąc, odruchowo uległem zasadzie, że jeśli pisze się o kimś złe, jest to dziennikarstwo; a jeśli dobrze – to najprawdopodobniej korupcja. :) Osobiście jednak uważam taką opinię za absurdalną, dlatego dziś ponownie test kilku „komputerowych” sklepów, już bez zeszłorocznego błędu.

Będziecie się mogli zapoznać z moją opinią na temat kilku miejsc, w których możemy nabyć komputerowe podzespoły. Są to: ogromny i znany wszystkim Komputronik, małeńki Komsad, słynny ostatnio Media Markt oraz popularny wśród części użytkowników Sieci internetowej serwis aukcyjny Allegro.

Gigant

W myśl wymiennej przeze mnie wcześniej dziennikarskiej zasady nie powinienem w ogóle wspominać o Komputroniku. Jakby nie patrzeć, trudno się tu do czegoś przyczepić, znaczący błąd do obrzucania trzeba by samemu wymyślać. To, co można mu zarzucić, wynika w dużej mierze z wielkości tej firmy, co nieuchronnie pociąga za sobą pewne konsekwencje.

Zacznijmy od tego, co dobre. Przede wszystkim firma ta ma jedną z najbardziej dopracowanych stron internetowych, jakie

kiedykolwiek spotkałem. Wszystko jest tu jasne, przejrzyste, z łatwością można odnaleźć poszukiwaną grupę produktów, porównać ich ceny, sprawdzić parametry techniczne, zapoznać się z opiniami użytkowników, poszukać linków do stron producentów, a nawet obejrzeć zdjęcia interesujących nas rzeczy. Jeśli może być lepiej, trudno to sobie wyobrazić.

Drugą zaletą Komputronika to rzucająca się w oczy ogromna liczba dostępnych towarów. Nie zajmowałem się ich liczeniem, ale jest tu co najmniej kilka tysięcy pozycji. Dostać można w zasadzie wszystko, co tylko wiąże się z komputerami, choćby pośrednio.

Komputronik to nie tylko internetowa sprzedaż produktów, ale także kilkadziesiąt sklepów w całej Polsce. Ułatwia to dostęp klientowi do artykułów, a także likwiduje część problemów z podzespołami, których serwisem zajmuje się nie producent, lecz sprzedawca. Ceny są tu dość przystępne i nie ma tendencji do żerowania na niewiedzy klienta. Nie znalazłem tu „kwiatków” w rodzaju kilkakrotnie przedrożonych akcesoriów, kabli, coolerów czy wciskania bardzo starych (w ramach tego specyficznego rynku) podzespołów.

Sprzedawcy obsługujący sklep internetowy znają się na tym, czym handlują, można u nich uzyskać bardzo dobre

i ścisłe informacje niemal o każdym produkcie. Niestety, gorzej jest pod tym względem w ogólnie dostępnych tradycyjnych sklepach. Tutaj zdarzają się (choć rzadko) osoby ledwie zorientowane w rynku, niepotrafiące udzielić odpowiedzi na dość proste pytania. Na szczęście w sklepie znajduje się najczęściej ktoś, kogo mogą one poprosić o pomoc.

Największą wadą Komputronika jest wynikająca z jego ogromu bezwładność. Przejawia się to na kilka sposobów. Wprawdzie nowości ukazują się tutaj zazwyczaj bardzo szybko, ale zdarzało mi się odnosić wrażenie, że premiera części z nich zostaje odłożona do czasu opróżnienia magazynu ze starszych zapasów. Najlepszym na to dowodem mogą być procesory AMD Sempron S939 – mimo że ich premiera odbyła się już dawno, do dziś nie ma ich w cenniku tej firmy, szeroko dostępne są natomiast starsze S754.

Innym problemem jest niekiedy bardzo długi czas oczekiwania na realizację gwarancji. Oczywiście nie zawsze odpowiada za to sprzedawca, bowiem przy tak ogromnej liczbie klientów niemożliwe

jest indywidualne potraktowanie pilniejszych spraw. W efekcie zdarza się ponad miesięczne oczekiwanie na wymianę uszkodzonej płyty głównej czy karty graficznej. Dla gracza to czasem tortura, a dla grających np. w WoW taki przestój może mieć bardzo smutne konsekwencje. W Komputroniku nie ma również możliwości zbyt dużej negocjacji ceny. Przy tych najdroższych podzespołach można czasem wytargować kilka złotych (np. koszty przesyłki), niemniej ceny podane na stronie internetowej są w zasadzie ostateczne.

Mała firma i może :)

Zupełnie inaczej mają się sprawy w Komsadzie. (To właśnie ten niewielki sklep internetowy, o którym pisałem w numerze majowym z 2005 roku.) Tutaj, podobnie jak w Komputroniku, wady i zalety wynikają z wielkości, a raczej „niewielkości” sklepu. Sprzedaż prowadzona jest przede wszystkim przez Internet, ale nie ma żadnego problemu z zamówieniem i osobistym odbiorem towaru.

Jedną z największych zalet Komsadu jest sprzedawca, który czasem sprawia absolutnie niewspółczesne wrażenie

**Duży może więcej.
Ale z małym milej.**

NIE DLA IMBECYLÓW

stawiania uczciwości i zadowolenia klienta ponad własny zarobek. Jakby tego było mało, ma ogromną wiedzę na temat tego, co oferuje – i zawsze służy cenną radą. Niestety, o ile mi wiadomo, na Komsad składa się zaledwie kilka osób, tak więc strona internetowa sklepu nie może w żaden sposób rywalizować z tą Komputronika. Nie jest źle, o ile chodzi o jej przejrzystość i dostępność, troszkę gorzej wypada ilość zawartych tam informacji: nie ma linków do interesujących danych, zdjęcia są niewielkie. To wszystko jednak błędnie przy jej największej wadzie – **niezbyt częstej aktualizacji**. W rzeczywistości aby poznać cenę danego produktu, ze sprzedawcą musimy się skontaktować telefonicznie lub przez Internet. Czasem różnice między ceną podaną na stronie a rzeczywistą są naprawdę duże.

Komsad pozbawiony jest niektórych wymienionych wad Komputronika. Sprzedawca może poświęcić odrobinę czasu każdemu klientowi, postarać się o szybsze załatwienie gwarancji, doradzić bardziej indywidualnie i dobrać coś do naszych potrzeb. Ponieważ jest on jednocześnie współwłaścicielem sklepu, mamy tu znacznie większą możliwość, aby **targować się o cenę**. Wszystko w ramach rozsądku, ale przy droższych pro-

duktach możemy liczyć i na kilkadziesiąt złotych zniżki (droższe to też za sporo ponad 1000 zł).

Asortyment sklepu jest również bardzo duży. W zasadzie dostaniemy tu wszystko, co tylko możemy sobie wymyślić, choć niektóre produkty wymagają indywidualnego porozumienia się ze sprzedawcą.

Ceny w Komsadzie czasem więcej niż zaskakują. Są na ogół niższe niż w Komputroniku czy większość podobnych sklepów, ale jedna z grup artykułów w cenniku zasługuje na osobne poruszenie. Są to karty graficzne. Nigdzie nie widziałem tańszych. Jeżeli szukacie właśnie tego podzespołu, raczej nie znajdziecie lepszej oferty. O ile przy kartach z niższej półki różnica w stosunku do oferty rynku wynosi maksymalnie kilkanaście złotych, to przy najwyższym segmencie i kartach typu GF7900GTX czy RadeonX1900XTX

będzie to już często kilkaset złotych! Do tego nowości pojawiają się tu niemal równocześnie z podawaną przez producentów datą wprowadzenia na rynek.

Niestety tak mała firma nie ma zbyt wielkiej siły przebicia, również jeśli chodzi o dostęp do towarów poszukiwanych, a nieobecnych w hurtowniach. Stąd może się zdarzyć, że czas oczekiwania na zamówiony towar będzie wynosił więcej niż obiecywane dwa dni.

Nie dla idiotów?

Teraz powędrujemy do ostatnio bardzo często reklamowanego Media Marktu. Pamiętacie moją zeszłoroczną bieganię po tych sklepach i wyciągnięte wówczas wnioski? Od tego czasu nie zmieniło się nic. Sprzedawcy są zazwyczaj pseudopomocni, potrafią raczej poinformować o tym, czego nie ma, niż udzielić jakichś konkretnych informacji o produktach. Wymienianie braków to – z racji „komputerowego” asortymentu – większa część ich pracy. Muszę jednak uczciwie przyznać, że pytałem o te najbardziej interesujące nas podzespoły – procesory, płyty główne, karty graficzne.

Niektóre ceny są tutaj zazwyczaj bardzo wysokie, a wrażenie ogromnej ilości towaru tworzy się raczej

przez eksponowanie kolekcji przeważnie tandetnych myszek, klawiatur czy ustawianie piętrowo kartonów z drukarkami. Jedynie, czego w Media Markcie jest dużo, to monitorów LCD. Całkiem sporo zauważyłem również notebooków, ale ich ceny nie były zachęcające.

Osobną sprawą jest pytanie, czy wypada kupować w sklepach, których właściciel uznał za stosowne zaliczyć nas wszystkich do grona dowcipnych złodziejasków. Może nie wypada narażać sieci na stres związany z pilnowaniem cennego towaru przed lepkimi łapkami naszych rodaków? Znowu nasuwa się slogan reklamowy „Nie dla idiotów”. Czystą to prawda – tylko idiota kupowałby w miejscu, w którym jest uznawany za potencjalnego złodzieja, choć w rzeczywistości nigdy w życiu nie wyciągnąłby ręki nawet po coś, co leży na chodniku, a nie jest jego własnością.

Podsumowując – jeśli do Media Marktu, to raczej by pooglądać i buchnąć portki sprzedawcy – kupować tam nie warto.

TYLKO U NAS



Opowieści sprzedawców

Sporo już w tym dziale pisałem o nieuczciwych sprzedawcach. Ich sposoby na „złapanie” klienta są jednak bardzo szablonowe, można by rzec – stereotypowe. O wiele ciekawsze są próby nabicia w butelkę podejmowane przez drugą stronę. Trudno mi określić, czy powinny one przerażać, czy też być traktowane jak kawałek „Na luzie”. Historie są autentyczne i zostały wybrane spośród wielu opowiedzianych mi przez sprzedawców.

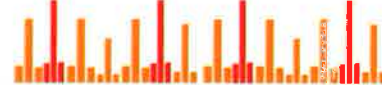
„Klient kupił Radeona 9800Pro w czasie, gdy była to najwydajniejsza karta na rynku. Zapłacił za niego 1500 zł. Po dwóch latach gwarancja była na ukończeniu, a w sprzedaży zdążyły się pojawić karty kilkakrotnie szybsze. Podzwonił po hurtowniach i dowiedział się, że żadnych 9800Pro nie ma już na stanie. Zniszczył więc swoją kartę, a do mnie zadzwonił i powiedział, że uległa uszkodzeniu. Natychmiast też zapytał, kiedy może odebrać za nią pieniądze. Przesłał mi kartę i codziennie dzwonił z ponagleniem o przelewanie pieniędzy na jego konto lub ewentualne dostarczenie mu jakiegos GF6800GT, koniecznie na PCIe. Nie wiedział, że zdobyłem tego Radeona w wymianę. Odesłałem mu nowiusienkie-

go 9800Pro. Zadzwoił następnego dnia z potworną awanturą, grożąc mi procesem, ponieważ według niego bezprawnie wymieniałem mu kartę na nową, a on już poczynił przygotowania do upgrade'u i między innymi zmienił płytę na taką ze złączem PCIe. Powiedziałem, że będę czekał na wezwanie do sądu. Był tylko bezczelny, ale nie głupi, więc się więcej nie odezwał”.

„Umówiłem się z klientem kupującym LCD, że wymienię mu towar, jeżeli w ciągu tygodnia pojawią się jakieś martwe piksele, o ile oczywiście odda go w idealnym stanie, łącznie z fabrycznym opakowaniem. Po kilku dniach telefon – jest jeden „zdechłak”. Na więc zgodnie z umową poprosiłem o odesłanie monitora. Kiedy go dostarczono, własnym oczom nie wierzyłem. Karton był całkowicie zniszczony, w środku brak folii, a sam monitor... Przypuszczam, że korzystając z pivota klient używał go jako stolika pod talerze z jedzeniem. Zadzwoiłem informując, że nie przyjmę tego z powrotem w takim stanie. Do akcji włączyła się mamusia klienta i zaofiarowała mi 10 zł

za wyczyszczenie monitora. Jednocześnie zostałem poinformowany, że jeśli nie przyjmę ich warunków, zrobią mojej firmie antyreklamę na każdym forum internetowym. Odesłałem im ten LCD już na ich koszt. Natychmiast dzieciak zaczął wypisywać bzdury na dostępnych forach, a ja dostawałem od niego maile i telefony w stylu »Ty oszuście i hochsztaplerze w d... j... Mamusia mi mówiła, żeby nic nie kupować od cwaniaka z Warszawy«. Działal na forum dość skutecznie, ale w końcu przegięł, popuścił wodze wyobraźni, pogubił się w kłamstwach i zlikwidowano te jego bajeczki”.

„Mamy klienta, który od paru lat konsekwentnie pali każdy procesor, gdy tylko zaczyna mu brakować mocy i dowiaduje się, że są one już niedostępne nawet w serwisach. Odsyła i proponuje wymianę na lepszy lub zwrot pieniędzy. Niedługo kończy mu się gwarancja na Athlona. Już zamówił nową płytę z PCIe, czekamy więc tylko, kiedy przysle proces. Mamy dla niego niespodziankę, specjalnie odłożone kilka egzemplarzy. Tym razem będzie zaskoczony”.



Rosyjska ruletka

Ostatnim dziś omawianym miejscem na „komputerowe” zakupy będzie Allegro. Pozwolicie, że nie przyłączę się do zachwytów nad tym serwisem i raczej odradzę wam zakupy w tym miejscu. Przede wszystkim należy zdać sobie sprawę z tego, że nie ma czegoś takiego jak cudowne okazje, przynajmniej nie na rynku. Wmawiam nam, że w jednym miejscu istnieje niezwykle spo-

**TANIEJ NIE
ZNAJDZIESZ**

Porównanie cen na wybrane produkty

	Komputronik	Media Markt	Komsad
Adres	www.komputronik.pl	www.mediamarkt.pl	www.komsad.pl
Monitory			
Samsung SM970P	1819	1899	1785
Samsung SM930BF	1689	1799	1520
Samsung SM173P+	1429	1440	1390
LG L1980Q	1969	2149	1890
LG L1932S	1369	1499	1320
LG L1740PQ	1309	1399	1250
Karty graficzne			
MSI Radeon X1900XTX	2299	-	2040
Leadtek GF7900GTX	2359	-	2099
ASUS EAX1900XT	2015	-	1800
Gigabyte GF7900GT	1399	-	1290
Asus GF7600GT	869	-	775
MSI GF6600GT	449	-	429
MSI NX6600	349	-	324
Procesory			
Sempron 2800+	318	-	315
Athlon 3000+	515	-	495
Athlon 3700+	915	-	885
Celeron D351	308	-	306
Pentium 4 651 (3,4 GHz)	1149	-	1100
Pentium D 950 (3,4 GHz)	2416	-	1279
Pamięci			
Kingston 256 MB DDR	96	99	99
Kingston 512 MB DDR2	236	239	219
PDP Patriot ELK 2 GB DDR	922	-	869
Gell 2x1GB CL 2,5 DDR	760	-	720
Gell 2x1 GB 800 MHz DDR2	1483	-	1399
Dyski twarde			
Seagate 160 GB SATA2	304	369	289
Seagate 300 GB (3300831)	420	599	421
WD 250 GB SATA2	352	449	329
Samsung SP120S 250 GB	359	-	336
Płyty główne			
Asus A8N32-SLI Deluxe nForce4 SLI x16	802	-	775
DFI LanParty UT nF4 Ultra-D	530	-	520
Gigabyte GA-8N-SLI Royal Nvidia nForce4 IE	756	-	738
Microstar 91SP Neo2-F V2.0	352	-	349
Microstar K8N Neo3-F (nForce4-4x)	249	-	242
Notebooki			
Toshiba M40-294	2499	2699	-
Acer Aspire 1642 WLMi (60 GB)	3739	3799	-
Toshiba Satellite M60-183	6883	7299	6589
Acer Aspire 9504 WSMi	7139	7499	6930
Asus A7J-RO01H Centrino Duo + Win XP HE	7180	7699	6629

Ceny na dzień 26.04.2006

sobność do tanich zakupów i korzystnej sprzedaży jest sprzeczne samo ze sobą. **Allegro, jeżeli chodzi o komputerowe podzespoły, to często polowanie na jelenia.** Niby okazjne ceny często są wyższe niż w normalnych sklepach internetowych. To, co z pozoru wygląda na doskonałą propozycję, często jest w rzeczywistości ofertą sieciowego naciągacza. Nawet jeżeli uda nam się kupić coś, co nie jest drogie, a dodatkowo jeszcze działa – i tak z reguły nasza euforia skończy się w momencie uszkodzenia przedmiotu i prób wyegzekwowania gwarancji.

Ostatnio ukazało się sporo programów na temat złodziejskich grup działających właśnie w tym serwisie. Ich pomysłowość na omijanie zabezpieczeń jest w zasadzie nieograniczona. W dodatku właściciel serwisu raczej nie pali się do wypłacania odszkodowań, nawet do sumy 300 zł, a z odpowiedzialności za zakupy powyżej tej kwoty zwalnia się w ogóle. Systemy ocen i komentarzy mające dać jakieś wyobrażenie o sprzedawcy mogą tylko wprowadzić w błąd. Wystarczy dobrać kilku znajomych i wykonać nieco fikcyjnych transakcji, aby powystawiać sobie nawzajem najlepsze z możliwych opinie.

Trzeźwe podejście zmniejsza ryzyko rozczarowania zakupem.

Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze częste u nas poczucie bezkarności u drobnych naciągaczy i ich wyjątkowa beczelność przy próbach choćby wyjaśnienia jakiejś sprawy. Kupowanie na Allegro to doskonały pomysł, gdy chcemy nabyć stary fotel, lampę lub reflektor do syrenki. **W przypadku komputerowych podzespołów i akcesoriów to rosyjska ruletka i gra nie warta świeczki. Zdecydowanie odradzam.**

Najlepsi doradcy

Gdzie zatem kupować? Dzisiejszy tekst nie ma być reklamą żadnego ze sklepów, ale raczej wskazówką dla was przy ich wyborze. Warto zwrócić uwagę na kompetencję sprzedawcy, cenę, asortyment, rodzaj odpowiedzialności, jaką ewentualnie ponosi właściciel sklepu, w przypadku gdy nasz zakup okaże się nieudany. Nie warto ulegać reklamom i temu, co próbuje się nam w nich wmówić. Przy zakupie podzespołów – tak samo jak przy wyborze – należy się kierować przede wszystkim własnym rozumem. Trzeźwe podejście do sprawy zmniejsza ryzyko rozczarowania dokonaną transakcją. Z pewnością warto zapytać samego siebie, czy dysponujemy na tyle dużą wiedzą na temat produktu, który zamierzamy nabyć, aby nie pozwolić się oszukać. Jeżeli nie – warto poprosić kogoś zaufanego o pomoc.

Nie musicie też iść na łatwiznę i dokonywać zakupów tylko we wspomnianych przeze mnie sklepach. Zawsze można przeszukać Sieć i być może znaleźć jeszcze atrakcyjniejszą ofertę.

Z góry wyjaśniam – nie dostałem samochodu w prezencie od szefostwa Komputronika, nie bywam w haremie właściciela Komsadu, nikt z zarządu Media Markt nie podkuł jachtu, na który ja miałem oko i żaden człowiek z Allegro nie zajmuje złośliwie mojego miejsca do parkowania pod blokiem.

To wszystko na dziś i do zobaczenia za miesiąc. **(CDA)**

90min + dogrywka

cd-r

dvd±r

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. Products in Europe

Nasze płyty DVD i CD-R to:

- ◆ Doskonale wyważenie
- ◆ Parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom, służącym do nagrywania
- ◆ Doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- ◆ Warstwa serigraficzna najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)

Slim Case
1 PCS



DVD-R x8



DVD+R x8



DVD+R
w kopercie

CD-R
w kopercie

DVD-R
w kopercie

Nagrasz 4.7GB

Czyta
polskie
napisy

Do 6
godzin
nagrania

Odtwarza
MPEG4
XviD

Nagrywa
REC
DVD±R/RW

Wejście
DV

Wbudowany
Tuner TV



Emperor Recorder



Wbudowany **HDD**
80GB



Nowe nagrywarki DVD+R/RW DVD-R/RW
z tunerem TV, obsługujące MPEG4 i XviD z polskimi napisami



Wylączna dystrybucja na rynku polskim: **MANTA Multimedia Sp. z o.o.** ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
tel.: +48 022 332 34 50, fax: +48 022 332 34 60, e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl; Detaliczna sprzedaż
wysilkowa: www.ultima.pl, e-mail: adam@ultima.pl, tel.: +48 022 654 60 43; **Tomsoft**, ul. Nowolipki 10/62, 00-153 Warszawa
tel.: +48 022 636 90 24, +48 0601 28 23 63, fax: +48 022 831 84 10; e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl, www.tomsoft.com.pl



PENTAGRAM VANQUISH FM RT
MIO A700 I A701
NOKIA N93
PENTAX OPTIO T10

SAMSUNG SCH-V870
VISTEON DOCKABLE ENTERTAINMENT
DELL XPS M1710
Q3 INNOVATIONS THERMOHAWK 200

06/2006

Vanquish, ale nie Aston

Pentagram Vanquish FM RT to odtwarzacz MP3 z wbudowanym transmitters fal radiowych. Ten ostatni pozwala nadawać sygnał na częstotliwościach od 88 MHz do 90 MHz z regulacją co 0,1 MHz. Transmitter FM pozwala na odbiór nadawanej muzyki zarówno na domowym, jak i samochodowym sprzęcie audio, dzięki czemu eliminowane są wszelkie przewody. Odtwarzacz dostępny jest w czterech wariantach pojemności pamięci: od 128 MB (ok. 182 zł) do 1 GB (ok. 377 zł).



www.mmv.pl

MIO

MIO A700 i A701 łączą telefon komórkowy GSM, komputer PDA oraz odbiornik nawigacji satelitarnej GPS. Sercem urządzeń jest procesor Intel XScale PXA-270 taktowany zegarem 520 MHz. Sprzęt ma 64 MB pamięci RAM, 128 MB pamięci ROM oraz czytnik kart SD/SDIO/MMC. Ponadto wyróżnia się wbudowanym aparatem cyfrowym o rozdzielczości 1,3-megapiksela. Urządzenia mają elegancki wygląd (oba modele odróżnia jedynie kształt odpornej na uszkodzenia obudowy) i mieszczą się w dłoni. Najnowsze MIO o wymiarach 107 x 57 x 18,8 mm waży jedynie 148 g, zasilane są baterią litowo-jonową o pojemności 1300 mAh. Ich cena to około 2000 zł.

www.comes.com.pl www.mio.pl



Dotykowe T10

Pentax wprowadza na polski rynek najnowszy aparat cyfrowy Optio T10 wykorzystujący technologię TOUCH DISPLAY. Jako jeden z pierwszych na rynku wyposażony został w 3-calowy wyświetlacz typu TOUCH DISPLAY, dzięki czemu wszystkie funkcje aparatu dostępne są poprzez ikony na wyświetlaczu LCD. Dodatkowo aparat ma matrycę 6 megapiksela, 3-krotny zoom optyczny oraz możliwość nagrywania filmów z rozdzielczością 640 x 480 pikseli przy 30 kl./s. Waga urządzenia to 155 g – z akumulatorem i kartą pamięci, a cena detaliczna – 1490 zł.

www.apellic.com.pl



Komórka w portfelu

Firma Samsung zaprezentowała ultracienki telefon komórkowy o nazwie Platinum Cardphone SCH-V870, który gabarytami zbliżony jest do karty kredytowej. Nowa komórka o wymiarach 8,7 x 5,4 x 0,9 cm waży tylko 81 g. Mimo to producentowi udało się zmieścić w urządzeniu 1,3-megapikselowy aparat cyfrowy. Dalsza specyfikacja techniczna obejmuje 80 MB wewnętrznej pamięci, 1,8-calowy wyświetlacz o rozdzielczości 176 x 220 pikseli oraz gniazdo kart pamięci. Informacje na temat żywotności baterii nie są znane, jednak w zestawie z telefonem użytkownik otrzyma dodatkowy akumulator. Cena urządzenia ma wynosić 525 USD.

www.samsung.pl



Odtwarzacz z konsolą

Visteon Dockable Entertainment to nowy, przenośny odtwarzacz DVD. Wyróżnia się na rynku wbudowaną konsolą do gier Nintendo GameBoy Advance. Urządzenie oferuje również rozrywkę wieloosobową dzięki możliwości podłączenia trzech dodatkowych konsol GBA. Obraz prezentowany jest na 10,2-calowym wyświetlaczu ciekłokrystalicznym, zaś dźwięk może być odtwarzany za pomocą zintegrowanych głośników lub słuchawek bezprzewodowych. Podstawową funkcją nowego produktu firmy Visteon jednak pozostaje odtwarzanie filmów DVD, a także plików MP3. Do sprzedaży trafi najprawdopodobniej w zawrotnej cenie ok. 1200 USD.

www.visteon.com



Dell z GF 7900 GS

Nowe urządzenie firmy Dell XPS M1710 to notebook dla entuzjastów gier komputerowych. Wagi niecałe 4 kg komputer wyposażony jest w 17-calowy panoramiczny wyświetlacz LCD 1920 x 1200 pikseli, kartę graficzną serii Nvidia GeForce Go 7900 oraz dwurdzeniowy procesor Intel. Cena sugerowana przez firmę Dell na model XPS M1710 to 2,6 tys. dolarów – procesor T2400 1,83 GHz i 60 GB dysk twardy.

www.dell.pl

ThermoHAWK 200

ThermoHAWK 200 to termometr na podczerwień wielkości breloczka, pozwalający określić dość dokładnie temperaturę dowolnego obiektu bez przykładania doń czujnika. Można to zrobić z odległości do 50 cm. Doskonale nadaje się do testowania sprzętu elektronicznego czy mechanicznego narażonego na przegrzanie podczas pracy. Wyskalowano go w przedziale od minus 33 do plus 110 stopni Celsjusza. Nowość w ofercie firmy Q3 Innovations dostępna jest w sprzedaży w cenie ok. 60 USD.

www.q3i.com



Nokia N93

Firma Nokia przedstawiła nowy model komórki – N93. Ma ona wbudowaną cyfrową kamerę wideo, zaawansowane możliwości komunikacji internetowej oraz aparat fotograficzny z matrycą 3,2 megapiksela oraz optyką marki Carl Zeiss z trzykrotnym zoomem optycznym. Pozwala również nagrywać filmy wideo z jakością DVD. „MC” (mobilny komputer multimedialny – tak właśnie Nokia nazywa ten aparat) da się podłączyć bezpośrednio do telewizora i oglądać filmy na dużym ekranie. Zdjęcia oraz wideo można również przesyłać bezpośrednio z aparatu do internetowych albumów i blogów. Dzięki dołączonemu opro-

gramowaniu (Adobe Premiere Elements 2.0) z nagrań wideo można także tworzyć wysokiej jakości filmy i wypalać je na dyskach DVD. Wewnętrzna pamięć tego urządzenia ma pojemność 50 MB i jest rozszerzalna za pomocą karty miniSD o pojemności maksymalnie 2 GB, co pozwala na zapisanie do 90 minut wideo o jakości DVD lub 2500 zdjęć w maksymalnej jakości. Całość opiera się na platformie S60 3rd Edition i systemie Symbian OS, a do sprzedaży trafi w lipcu 2006 roku w cenie około 550 euro (bez uwzględnienia promocji operatorów).

www.nokia.com.pl



PO CZYJEJ STRONIE BĘDZIESZ?



HUGH JACKMAN

HALLE BERRY

X-MEN

OSTATNI BASTION

W KINACH OD 26 MAJA

www.x-men.wp.pl

 Zatrzać z filmu już w sprzedaży!

MARVEL

CINEMA

120-1

 wp.pl

studencka

metro

FILM WEB

POPCORN

 dofileja-komiks.pl

 ACTION

 click!

 SURF IT!

 Radio 26

SPIS RZECZY

Pecet dla gracza

Nie jesteś skazany na kupowanie gotowych zestawów komputerowych! Jeśli tylko posiadasz minimalne obycie z elektroniką i... trochę odwagi – możesz samodzielnie złożyć swój komputer. Pokazujemy, jak to zrobić – na s. 132-135.

Gra w karty na LCD

Wielki przegląd kart graficznych i monitorów LCD. Jeśli zastanawiasz się nad poprawą jakości obrazu nowych gier koniecznie przeczytaj (i zobacz), o czym pisze Mike-L na s. 136-141.

Testy

Pokazujemy nowe głośniki firmy Creative oraz odtwarzacz MP3, któremu naprawdę warto się przyjrzeć. Zainteresowany? Zajrzyj na s. 142-143.

Jak to się robi?

Przypadkowo skasowałeś dane z twardego dysku czy karty pamięci? To wcale nie oznacza, że straciłeś je bezpowrotnie. Jak odzyskiwać zagubione dane, piszemy na s. 144-146.

Coś innego

Rzucaj i szelaj! Czym? Tę tajemnicę wyjaśniamy na s. 147. Mamy kilka fajnych gadżetów do wygrania.

Magazyn

Ghost pisze o tym, co przeczytał, Hut opowiada o tym, co zobaczył. Te niebywale atrakcje znajdziesz na s. 147.

Obudowa i zasilacz

Najlepsze rozwiązanie to obudowa ATX. Warto zadbać, aby miała co najmniej 4 gniazda 5,25". Pozwoli to w przyszłości na montaż nowych napędów czy paneli z wyjściami audio. Przydatne są dodatkowe porty USB. Warto też zwrócić uwagę na otwory i kanały odpowiedzialne za chłodzenie. **Ważna jest moc zasilacza (minimum 350 W).** Przy dużym poborze prądu (wydajna karta graficzna i silny procesor), łatwo o spalenie zasilacza i uszkodzenie innych układów. Polecam zakup osobno obudowy i zasilacza dobrej firmy.

Karta muzyczna

Wszystkie nowe płyty główne posiadają zintegrowane układy dźwiękowe, umożliwiające wykorzystanie nawet 8 kanałów, co przydaje się w przypadku gier z dźwiękiem przestrzennym. Osoby o bardziej wyczulonym uchu mogą się rozczepić za kartami o nieco lepszych parametrach. **Karty firmy Creative będą dla gracza całkiem niezłym rozwiązaniem**, bo większość gier umie wykorzystać pełnię ich możliwości, dzięki czemu uzyskamy faktyczny dźwięk trójwymiarowy. W przypadku montażu takiej karty należy tylko pamiętać o wyłączeniu w BIOS-ie płyty głównej zintegrowanego z nią układu dźwiękowego.

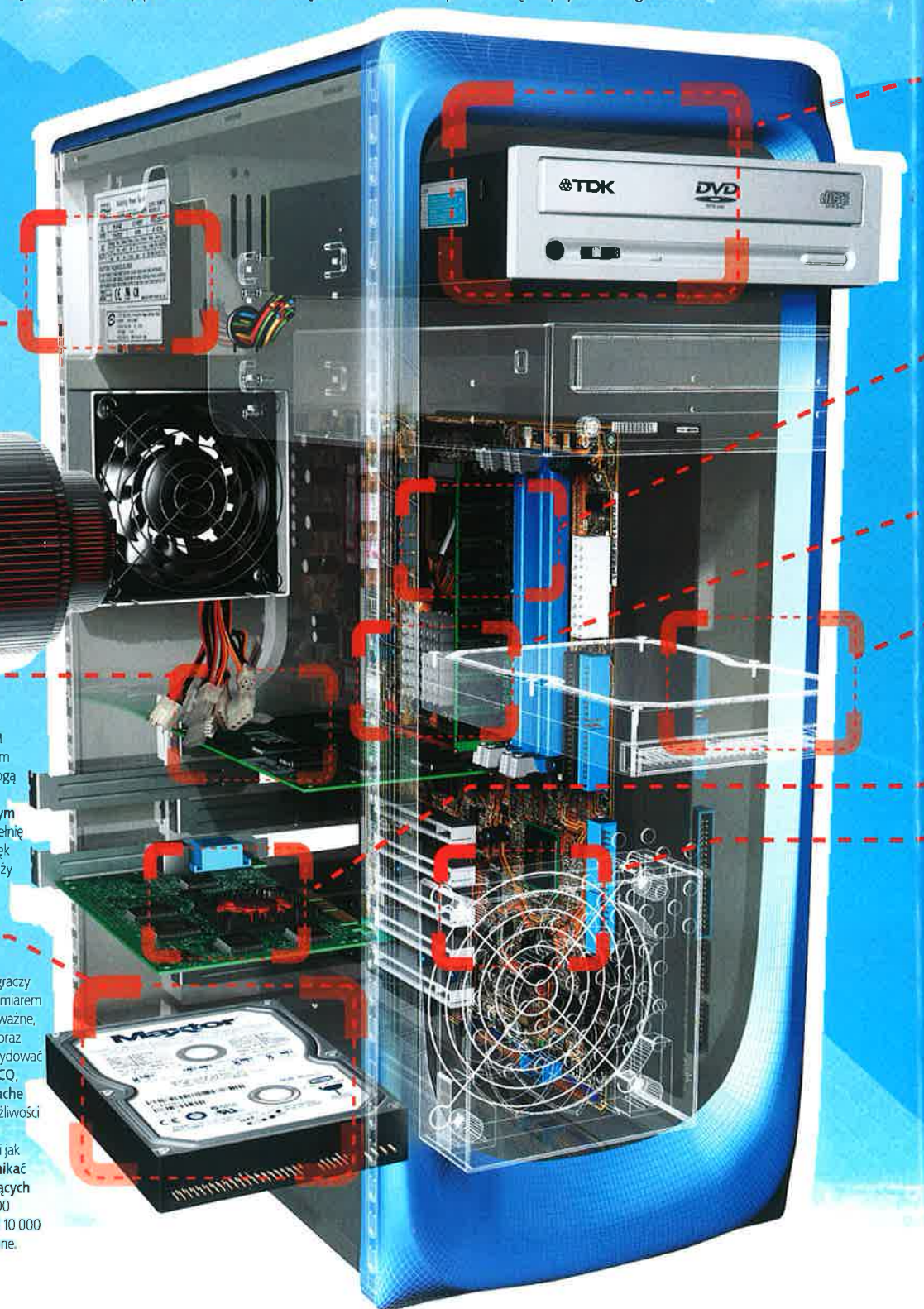
Dysk twardy

Olbryznie pojemności nieodmiennie kuszą, jednak dla graczy w zupełności wystarczy 80 GB. Dysk 120 GB będzie nadmiarem szczęścia, chyba że zapomnimy o porządkach. Równie ważne, jak wielkość dysku, są rozmiar jego pamięci podręcznej oraz zastosowany interfejs. Podczas montażu warto się zdecydować na urządzenie Serial ATA II z obsługą technologii NCQ, która optymalizuje odczyt oraz zapis danych. **Pamięć cache powinna wynosić przynajmniej 8 MB**, a w miarę możliwości finansowych – nawet 16 MB. Modele z 16 MB cache'em dopiero od niedawna zaczęły się pojawiać w sprzedaży i jak na razie tylko w dyskach o dużej pojemności. **Należy unikać dysków z pamięcią cache 2 MB**, a także tych pracujących z szybkością 5400 obr./min – obecny standard to 7200 obr./min. W sprzedaży znajdziemy też dyski o szybkości 10 000 obr./min, ale są one niebotycznie drogie i niezbyt pojęne.

Pecet dla

Wymaganiom, jakie stawiają najnowsze gry, mogą sprostać tylko odpowiednio wyposażone pecety.

Najważniejsze, aby oszczędzając na podzespołach – jeśli już okaże się to konieczne – dokonać wyboru, który pozwoli na pełne wykorzystanie możliwości sprzętu. Nie ma sensu zakup drogiej karty graficznej, jeżeli procesor będzie za słaby, aby przetwarzać dane niezbędne do stworzenia przez kartę trójwymiarowego obrazu.



UWAGA! JEŚLI NIE JESTEŚ PEWNY SWYCH SIŁ, NIE RÓB TEGO SAMI! WSKUTEK NIEWŁAŚCIWEGO MONTAŻU MOŻESZ BOWIEM USZKODZIĆ LUB ZNISZCZYĆ POSIADANY SPRZĘT!

gracza

Dwa grzyby w barszczu

Wiem, że przysporzę sobie tym oświadczeniem wielu wrogów, ale nie polecam ani SLI firmy Nvidia, ani Cross Fire firmy ATI. Oba rozwiązania powstały w celu połączenia możliwości dwóch urządzeń. Jednak w praktyce ich osiągi nie są tak wysokie, jak to przedstawiają producenci – rzadko osiągają poziom 150% wydajności jednej karty, a niekiedy wręcz zwalniają działanie

komputera. Oba systemy wymagają przy tym nie tylko zakupu dwóch kart graficznych, i to w przypadku ATI znacznie droższych niż zwykłe modele, ale też kosztownej płyty głównej i mocniejszego zasilacza. Rozsądniej jest zainwestować pieniądze, które pochłonie SLI czy Cross Fire, w jedną, ale mocną kartę graficzną i ewentualnie nieco szybszy procesor.

Napęd optyczny

Spadek cen nagrywarek DVD sprawił, że pełnią one już rolę standardowego czytnika danych. Taki napęd z pewnością powinien zagościć w naszym komputerze. Jedynie w sytuacji, w której naprawdę musimy się liczyć z całkowitym kosztem komputera, można wyposażyć go w zwykły napęd DVD-ROM, którego coraz częściej wymagają gry.

Pamięć

Komputer do grania musimy wyposażyć w **512 MB** lub (lepiej) **1 GB pamięci**. Warto przy tym zadbać o to, aby działała ona w trybie Dual Channel, do czego niezbędne jest umieszczenie w dwóch gniazdach identycznych modułów. Najlepiej od razu zdecydować się na dwa moduły po 512 MB. Na płycie powinny wówczas pozostać jeszcze dwa wolne gniazda, co pozwoli na rozbudowę pamięci w przyszłości. Przy wyborze pamięci warto zwrócić uwagę na ich szybkość. Niestety układy DDR osiągnęły już chyba kres swych możliwości. Najszybsze z nich działają z częstotliwością **400 MHz** (PC 3200) i takie należy zakupić. Ostatnio w opisach pamięci podawana jest wartość CL (CAS Latency), czyli czas opóźnienia, w jakim wykonywane jest polecenie odczytu danych od chwili ich otrzymania. Im wartość ta jest niższa, tym lepiej (dla układów SDRAM wartością najmniejszą jest 2). Dzięki temu, że wartość CL jest nominalnie niska, możemy ją bez problemu zwiększyć, podnosząc częstotliwość taktowania procesora. Warto wówczas zadbać o właściwe chłodzenie pamięci, najlepiej od razu kupując układy wyposażone w radiatory.

Procesor

Wśród graczy króluje AMD. Dla wydajnych kart graficznych najlepszym procesorem jest **Athlon 64 3200+**. Jest on nie tylko dostępny w rozsądnej cenie, ale jeszcze da się zwiększyć jego wydajność, przetaktowując nieco magistralę. Warto też zainteresować się **Athlonem 64 3000+**. Przy niewiele niższej wydajności jest on o ponad 100 zł tańszy. Należy tylko unikać Athlonów 64 przeznaczonych dla podstawki Socket 754, które jeszcze spotyka się w sprzedaży. Jeśli dysponujemy skromniejszymi środkami, możemy postawić na przystosowane do tej podstawki Semprony. Jeżeli nie stać nas na model 3000+ za ok. 325 zł, wybierzmy 2600+. Jest on tylko nieznacznie droższy od najtańszych układów, w przypadku których tak naprawdę pod inną nazwą otrzymujemy okrojonego Athlona XP (jeden z najpopularniejszych do niedawna układów, ale obecnie już przestarzały). Gdy kupimy Semprona szkoda wydawać na kartę graficzną więcej niż 1000 zł. Przeciwno Sempronom przemawia konieczność zastosowania płyty głównej ze starszym modelem podstawki – Socket 754 i wolniejszy dostęp do pamięci. Mimo ciekawej oferty, jaką stanowią te procesory, lepiej zatem zaoszczędzić na dysku twardym, nagrywarce DVD czy nawet na pamięciach, a zainwestować w Athlona 64.

Karta graficzna

Na rynku królują właściwie dwaj producenci – Nvidia oraz ATI. Oferują urządzenia o różnej wydajności i pulapie cenowym, jednak najczęściej poszczególne modele mają swoje odpowiedniki u konkurencji. Decydując się na zakup konkretnego układu, powinniśmy zwrócić uwagę na taktowanie rdzenia i pamięci, a także ilość pamięci. Niezależnie od modelu procesora graficznego, na jaki padnie nasz wybór, **karta, którą kupimy, powinna korzystać z magistrali PCIe**. Co prawda, karty ze złączem AGP nie ustępują im jeszcze możliwościami, ale lepiej postawić na najnowsze rozwiązania, co później ułatwi modernizację komputera.

Stacja dyskiekt

Teraz prawdziwy dinozaur komputerowego świata często jeszcze okazuje się przydatny przy przenoszeniu niedużych ilości danych lub w sytuacji, gdy zawiedzie system. Lepszym rozwiązaniem będzie jednak czytnik kart CF/SD/MMC.

Płyta główna

Zwracamy przede wszystkim uwagę na to, aby dysponowała ona taką podstawką, z jakiej korzysta wybrany procesor. Musi być także wyposażona w magistralę graficzną, do jakiej przystosowana jest nasza karta graficzna (PCIe lub AGP). W przypadku platformy Intelta ważne jest, by obsługiwała pamięci DDR 2, najlepiej w trybie Dual Channel. Niezależnie od wyboru platformy warto zwrócić uwagę na obecność kontrolera dysków Serial ATA II oraz porty (np. FireWire). Zwolenników podkręcania interesować będą możliwości BIOS-u – to jednak trudno ocenić na podstawie suchych opisów dostępnych w sklepach komputerowych. Lepiej oprzeć się na testach płyt głównych zamieszczanych w CD-Action.

KOMPUTER DLA GRACZA

	ROZSĄDNY KONFIG		NIECO SZALEŃSTWA		DLA MANIAKÓW	
KARTA GRAFICZNA	GF 7600GT 256 MB DDR3 128 bit PCIe	750 zł	GF 7900GT 256 MB DDR3 256 bit PCIe	1189 zł	ATI Radeon X1900XT 512MB PCIe	1949 zł
PROCESOR	Athlon 64 3000+ s.939 Venice BOX	475 zł	Athlon 64 3200+ s.939 Venice BOX	595 zł	Athlon 64 3500+ s.939 Venice BOX	795 zł
PŁYTA GŁÓWNA	MSI K8N Neo4-F nForce4 socket 939	305 zł	MSI K8N Neo4-F nForce4 socket 939	305 zł	DFI LP UT NF4 Ultra-D socket 939	485 zł
PAMIĘĆ	512 MB/400 CL2.5	155 zł	1024 MB/400 CL 2.5 (Dual 2x512)	325 zł	DDR 2x 1 GB 400 MHz CL2 radiator	856 zł
DYSK	80 GB SATA II 8 MB cache	179 zł	120 GB SATA II 8 MB cache	245 zł	250 GB SATA II 16MB	339 zł
CZYTNIKI KART LUB FDD	brak	0 zł	dowolny FDD	39 zł	dowolny czytnik kart	55 zł
DVD	16X DVD OEM	65 zł	DVD-R/RW +/- DL 16x	149 zł	DVD-R/RW +/- 16x LightScribe	155 zł
KARTA MUZYCZNA	zintegrowana	0 zł	Sound Blaster Audigy SE OEM	95 zł	Sound Blaster X-Fi Xtreme Music	399 zł
ZASILACZ	CHIEFTEC GPS-350EB-101A OEM	146 zł	CHIEFTEC GPS-400AA-101A OEM	186 zł	CHIEFTEC CFT500	379 zł
OBUDOWA	dowolna bez zasilacza	100 zł	dowolna bez zasilacza	100 zł	dowolna bez zasilacza	100 zł
		2175 zł		3228 zł		5512 zł

Montaż podzespołów

Zmontowanie peceta nie jest trudne i wystarczy do tego kilka prostych narzędzi. Warto tylko pamiętać, aby przy podłączaniu urządzeń nie używać dużej siły. Wszystkie gniazda i wtyczki pasują do siebie i nie pozwalają na błędne połączenie. Przed rozpoczęciem montażu warto dotknąć dłonią grzejnika – jeżeli jest on podłączony do instalacji wykonanej z rur stalowych lub miedzianych.

1. Przygotowanie do montażu



1. NARZĘDZIA

Przygotuj wkrętak krzyżakowy i małe kombinerki oraz pincetę. Może się ona przydać do wydlubania wkrętów, które wpadły w zakamarki obudowy.

2. PODZESPOŁY

Przygotuj wszystkie podzespoły i sprawdź, czy czegoś nie brakuje.

3. OBUDOWA

Rozpakuj obudowę i odkręć obie płyty boczne, po czym wyjmij ze środka woreczek z kompletem wkrętów i śrub.

4. Montaż płyty głównej

1. OSŁONA PORTÓW

Usuń z tylnej ścianki obudowy osłonę portów i umieść w tym miejscu osłonę dołączoną do płyty głównej.

2. OTWORY MONTAŻOWE

Sprawdź, w których miejscach na płycie głównej są otwory montażowe i w odpowiadających im miejscach na dnie obudowy wkręć mosiężne kołki podpierające płytę.

3. KOŁKI PODPIERAJĄCE

Jeżeli dla otworu montażowego w płycie głównej brakuje w dnie obudowy otworu na mosiężny kołek, w otwór montażowy wciśnij plastikowy kołek podporowy.

4. MONTAŻ PŁYTY

Włóż płytę do obudowy, po czym przykręć ją do kołków wkrętami o drobnym gwincie i szerokim kołnierzu. Zastosuj przy tym plastikowe podkładki dołączone do obudowy.

2. Montaż procesora

**TU UWAGA!
SZCZEGÓLNIE!**

1. PRZYGOTOWANIE PODSTAWKI

Położ płytę główną na miękkiej podkładce i otwórz dźwignię blokady procesora. Sprawdź w instrukcji do płyty, jak umieścić procesor w podstawie.

2. MONTAŻ PROCESORA

Przytrzymaj procesor za krawędzie i ułóż go na podstawie, tak aby metalizowany narożnik znalazł się po jej właściwej stronie, a nożyki trafiły w swoje otwory. Nie wciskaj procesora na siłę. Powinien sam „wpaść” na miejsce. Sprawdź, czy procesor przylega całą powierzchnią do podstawki, po czym zamknij dźwignię blokady.

3. ZESTAW CHŁODZĄCY

Zdejmij plastikową osłonę z radiatora oraz odklej taśmę, która chroni pastę termoprzewodzącą. Trzymając radiator za boki ustaw go na procesorze, ale nie przechylaj, aby nie uszkodzić rdzenia układu.

4. MONTAŻ SPRĘŻYNY DOCISKOWEJ

Założ uchwyty sprężyny dociskowej na zaczepy wystające z boku podstawki i obróć dźwignię blokującą cały zestaw.

5. ZASILANIE WENTYLATORA

Odszukaj obok podstawki złącze oznaczone jako CPU_FAN i podłącz do niego wtyczkę zasilającą wentylator zestawu chłodzącego.



3. Montaż pamięci

1. DOPASOWANIE PAMIĘCI

Odchyl na boki zatrzaski gniazda i dopasuj pamięć, tak aby wycięcie rozdzielające jej złącze krawędziowe trafiło na występ umieszczony w gnieździe.

2. UŁOŻENIE PAMIĘCI

Ustaw pamięć poziomo, wsuń od góry w prowadnice gniazda i docisnij ją od góry w dwóch miejscach, tak aby zamknęły się zatrzaski na obu krańcach gniazda. Powtórz całą operację z drugą kością pamięci, jeżeli chcesz wykorzystać tryb Dual Channel.



5. Karta graficzna

1. GNIAZDO GRAFIKI

Odszukaj na płycie głównej właściwe gniazdo dla karty graficznej (AGP lub PCIe) i dopasuj do niego kartę graficzną, po czym wyłam lub odkręć właściwą zaślepkę w tylnej ścianie obudowy.

2. MONTAŻ KARTY

Dopasuj kartę do gniazda, a końcówkę śledzia karty wsuń między krawędź płyty głównej i obudowę. Wsuń złącze karty w gniazdo i docisnij kartę na całej długości.

3. ZATRZASK

Sprawdź, czy złącze karty w całości weszło do gniazda i czy zamknął się zatrzask mocujący kartę w gnieździe, po czym przykręć śledz karty do obudowy wkrętem o grubym gwincie.



6. Dysk twardy

1. KONFIGURACJA DYSKU IDE

Jeżeli montujesz dysk z interfejsem IDE, sprawdź, czy zworki umieszczone obok gniazd dysku ustawione są w pozycji Single Drive albo Master or Single Drive.

2. TAŚMA IDE

Podłącz do dysku jedną z wtyczek taśmy typu IDE, od tej strony, z której są dwie takie wtyczki.

3. ZŁĄCZE IDE

Drugi koniec taśmy IDE podłącz do szerokiego gniazda na płycie głównej.

4. TAŚMA SERIAL ATA

Jeżeli montujesz dysk z interfejsem Serial ATA, podłącz do niego jedną z wtyczek taśmy Serial ATA, a drugą wtyczkę podłącz do gniazda SATA na płycie głównej.

5. MONTAŻ DYSKU

Wsuń dysk w kosz mocujący i przykręć go wkrętami o grubym gwincie takimi, jakie mocują boczne panele obudowy.

6. ZASILANIE DYSKU

Podłącz do dysku przewód zasilający. Do dysku IDE podłącza się białą wtyczką

typu Molex, zaś do dysku Serial ATA szeroką, płaską wtyczkę w czarnym kolorze. Jeżeli żaden przewód od zasilacza nie ma takiej wtyczki, zastosuj przejściówkę dołączoną do płyty głównej.



7. Napęd optyczny

1. MIEJSCE NA NAPĘD OPTYCZNY

Podłącz taśmę danych typu IDE do odpowiedniego złącza na płycie głównej i sprawdź, do którego miejsca sięga. Następnie wyłam zaślepkę zamykającą miejsce na napęd optyczny i usuń plastikową osłonę.

2. MONTAŻ NAPĘDU

Wsuń napęd od przodu obudowy w przygotowany otwór i przykręć go z obu stron wkrętami o drobnym zwoju.

3. PODŁĄCZENIE DO KONTROLERA

Podłącz do złącza napędu wolny koniec

taśmy przesyłowej IDE, a drugi koniec podłącz do gniazda IDE na płycie głównej.

4. ZASILANIE NAPĘDU

Podłącz do gniazdka zasilającego napęd przewód zakończony szeroką wtyczką z czterema gniazdami (Molex).

5. KABEL AUDIO

Odszukaj na płycie głównej gniazdko oznaczone jako CD_IN i podłącz do niego dwużyłowy przewód dołączony do napędu. Drugi koniec przewodu podłącz do gniazda w napędzie optycznym.



8. Stacja dyskietek

1. TAŚMA STACJI DYSKIEK

Węzszą z taśm do przesyłu danych podczep do złącza w stacji dyskietek tą stroną, która zakończona jest dwiema wtyczkami.

2. MONTAŻ STACJI

Wyłam metalową zaślepkę, która zasłania otwór na stację dyskietek, i usuń ze ścianki czołowej obudowy plastikową osłonę. Po tym wsuń stację od przodu obudowy w otwór i przykręć ją wkrętami o drobnym gwincie.



3. GNIAZDO FDD

Wyszukaj na płycie głównej gniazdo FDD i podłącz do niego drugi koniec taśmy przesyłowej.

4. ZASILANIE STACJI

Przewód zakończony małą wtyczką podłącz do gniazdka w stacji dyskietek. Jeżeli po włączeniu komputera lampka stacji świeci się bez chwili przerwy, wyłącz komputer i odwrótnie podłącz taśmę, która łączy stację z płytą główną.

10. Próbné uruchomienie

1. PRZEWÓD ZASILAJĄCY

Do zasilacza podłącz przewód zasilający i w przypadku gdy zasilacz ma własny włącznik, ustaw go w pozycji włączony.

2. MONITOR

Podłącz monitor do karty graficznej, a także do źródła zasilania i włącz go. Podłącz też klawiaturę i myszkę.

3. KONTROLNE SPOJ- RZENIE

Sprawdź, czy w komputerze nie pozostały jakieś

zbędne przedmioty i czy nie jest zablokowany wentylator procesora.

4. PIERWSZE URUCHOMIENIE

Naciśnij włącznik komputera. Jeżeli wszystko działa prawidłowo, uruchomi się wentylator procesora i zasilacza, po chwili krótko pisnie głośniczek, włączy się monitor i pojawi się na nim kilka napisów. ■ PIOTR SURMIĄK



9. Zasilanie komputera i sterowanie

1. MONTAŻ ZASILACZA

Jeżeli kupiłeś osobny zasilacz, włóż go do obudowy i dopasuj do otworów na śruby w tylnej ścianie obudowy. Przykręć zasilacz czterema wkrętami o grubym zwoju – takimi, jakie mocują boczne panele obudowy.

2. GŁÓWNE ZASILANIE

Na płycie głównej odszukaj szerokie, dwurzędowe gniazdo zasilania i podłącz do niego wtyczkę zasilającą. Jeżeli jest ona szersza od gniazda, odepnij od niej wtyczkę z dodatkowymi przewodami zasilającymi.

3. DODATKOWE ZASILANIE

Jeżeli na płycie głównej jest gniazdo dodatkowego zasilania, oznaczone czasem jako ATX_12V, podłącz do niego dodatkową wtyczkę z czterema przewodami zasilającymi.

4. PRZEWODY STERUJĄCE

Przy jednej z krawędzi płyty głównej odszukaj zestaw kilkunastu pinów i zamocuj na nich wtyczki podłączone do przewodów biegnących od ścianki czołowej obudowy, zgodnie z ich opisem zamieszczonym w instrukcji lub na samych wtyczkach.

Gra w karty na LCD

Maciej Lewczuk | Karty na 1280 x 1024

WIELU kupujących obecnie zestawy komputerowe ma dylematy związane z tym, czy po kupnie droższego (od CRT) monitora LCD 17 lub 19 calowego będą w stanie pograć w nowe gry z tańszą kartą graficzną (do 400 zł), czy też zmuszeni będą dołożyć kilkaset złotych i za ok. 1000 zł kupić sprzęt o większej wydajności.

Zastanawiają się, czy wydanie dodatkowych 400-600 zł przełoży się na większy komfort pracy, czy gry będą działały odczuwalnie sprawniej i będą ładniej wyglądały. Jeśli tak, na ile poprawi się jakość grafiki? Czy warto wysupłać kasę i za sam tandem karta + monitor zapłacić niemal 2000 złotych?

W niniejszym zestawieniu skupiłem się na prezentacji kart graficznych do 400 złotych i do 1000 złotych, które pozwolą grać w rozdzielczości 1280 x 1024 (standardowa dla monitorów LCD 17 i 19 cali).

TANISZE KARTY

Karty do 400 złotych przy rozdzielczości 1280 x 1024 pikseli nie są w stanie zapewnić płynnego obrazu w najnowszych grach, w których włączono poprawiające wygląd scen efekty graficzne, takie jak dokładne cienie, mgła, dymy, przezroczystość, tekstury w wysokiej rozdzielczości, zaawansowane filtrowanie obrazu (antialiasing i anizotropia). Dlatego też postanowiliśmy sprawdzić, jak będą wyglądały gry z wyłączonymi efektami i czy da się za pomocą tańszych kart grać w takiej rozdzielczości na tyle płynnie, by miało to sens.

Prezentujemy tutaj kilka kart, wraz z wynikami uzyskanymi przez nie w wybranych grach, oraz opis, który pozwoli zapoznać się z możliwościami sprzętu. Znajdziecie też kilka screenów z gier, dzięki czemu łatwiej będzie porównać to, co zapewniają tańsze karty, z tym, co proponują droższe modele.

Sapphire X550 Silent

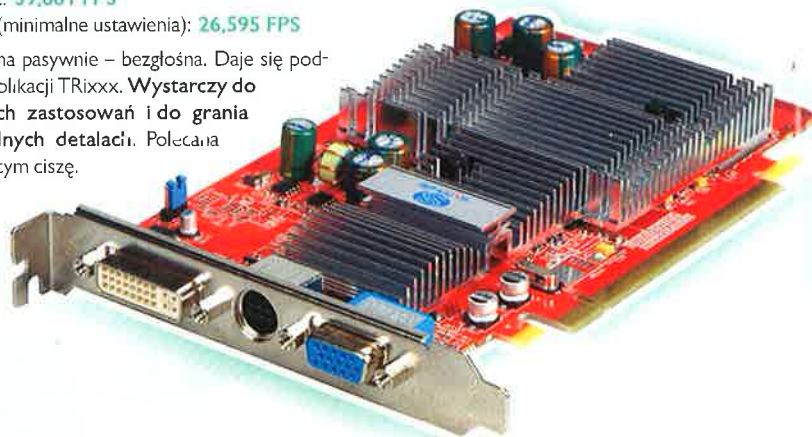
Cena: 229 zł | www.ab.pl

FEAR (minimalne ustawienia): **35 FPS**

Serious Sam 2: **39,861 FPS**

X3: Reunion (minimalne ustawienia): **26,595 FPS**

Karta chłodzona pasywnie – bezgłośnie. Daje się podkręcać dzięki aplikacji TRixxx. **Wystarczy do podstawowych zastosowań i do grania przy minimalnych detalach.** Polecamy osobom ceniącym ciszę.



HIS X1300 Pro OdB

Cena: 339 zł | www.pronox.com

FEAR (minimalne ustawienia): **45 FPS**

Serious Sam 2: **64,158 FPS**

X3: Reunion (minimalne ustawienia): **38,864 FPS**

Karta cicha i niezbyt droga. Pasywne chłodzenie jest tu jak najbardziej na miejscu. Do zestawu dołączono krążek z kilkoma wersjami demonstracyjnymi gier, a także kilka programów użytkowych.



ASUS X1300 Pro Silent

Cena: 419 zł | pl.asus.com

FEAR (minimalne ustawienia): **46 FPS**

Serious Sam 2: **64,200 FPS**

X3: Reunion (minimalne ustawienia): **38,983 FPS**

Potężny radiator (jedna część ruchoma) kryje pod sobą procesor graficzny umieszczony z drugiej strony karty (inaczej niż u konkurencji). Pozwala to na ciut wyższe podkręcenie układu w stosunku do innych konstrukcji. Dodatkowo pełna wersja gry King Kong.



FEAR

MIN DETALI



MAX DETALI



BFG GF 7300 GS OC

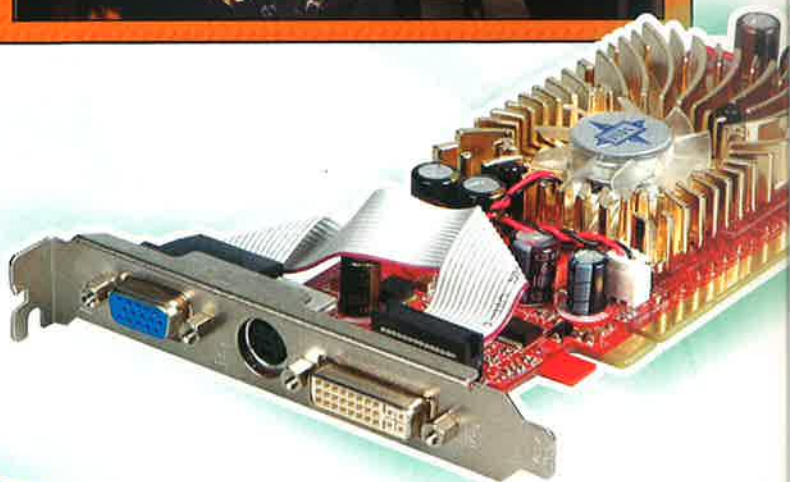
Cena: 349 zł | www.bfg.com.pl

FEAR (minimalne ustawienia): 47 FPS

Serious Sam 2: 46,118 FPS

X3: Reunion (minimalne ustawienia): 26,991 FPS

To nowa marka na naszym rynku. Karta ma solidny radiator, który dobrze radzi sobie z odprowadzaniem ciepła, wiatraczek jest mały i może być słyszalny. Karta ma fabrycznie podkręcone zegary.



MSI NX7300 LE

Cena: 279 zł | www.msi-polska.pl

FEAR (minimalne ustawienia): 37 FPS

Serious Sam 2: 36,721 FPS

X3: Reunion (minimalne ustawienia): 22,463 FPS

Karta o niskim profilu – po zdjęciu śledzia może być zamontowana w obudowach typu Slim lub MediaCenter. Jest tania, ale też niezbyt wydajna. Jako podstawa do komputera biurowego czy dla osób rzadko grających jak najbardziej polecana.

MSI NX7300 GS

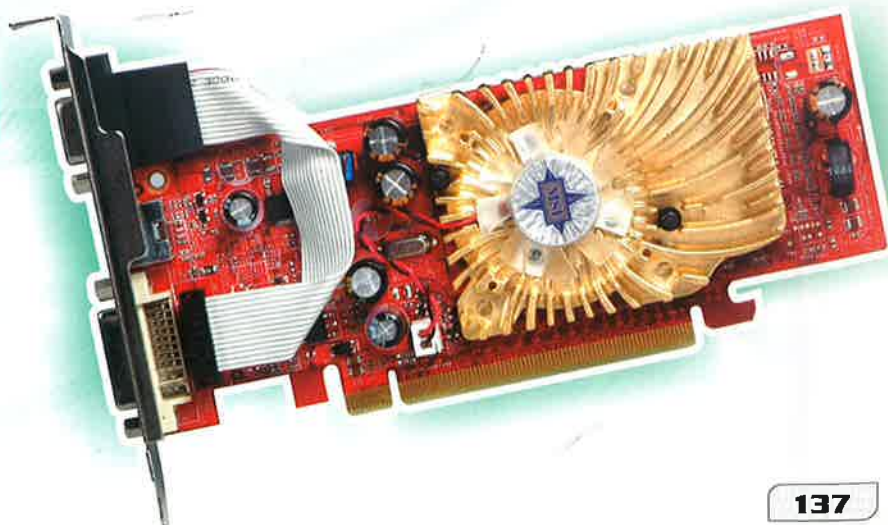
Cena: 315 zł | www.msi-polska.pl

FEAR (minimalne ustawienia): 47 FPS

Serious Sam 2: 45,146 FPS

X3: Reunion (minimalne ustawienia): 26,820 FPS

Karta niewiele droższa od poprzedniczki, ale oferuje wyraźnie lepszą wydajność. Ma niski profil i spory radiator z wentylatorem – nie jest też głośna.



GRA W KARTY NA LCD

DROŻSZE KARTY

Karty do 1000 złotych to już – można by rzec – klasa średnia. Tu przy zadanej rozdzielczości pokusił się o testy gier przy włączonych wszelkich „wodotryskach”, czyli wysokiej jakości teksturach, filtrowaniu czy wysokiej precyzji generowania cieni, mgieł, dymów, efektów cząsteczkowych, poświaty (w X3 – Reunion). Nie używaliśmy wygładzania krawędzi, gdyż włączenie tej opcji znacznie pogarsza wydajność w grach.

Sapphire X800 GTO

Cena: 440 zł | www.ab.pl

FEAR: 15 FPS

Serious Sam 2: 93,413 FPS

X3: Reunion: 34,033 FPS

Karta pozwala na zabawę w większość gier przy włączonych „wodotryskach”, lecz tytuły takie jak FEAR są już zbyt wymagające i by cieszyć się w nich płynnością, trzeba wyłączyć kilka funkcji. Można łatwo podkręcić parametry karty za pomocą programu Trixxx.



ASUS EAX1600 XT Silent

Cena: 689 zł | pl.asus.com

FEAR: 18 FPS

Serious Sam 2: 96,150 FPS

X3: Reunion: 49,689 FPS

Dość szybka, lecz FEAR stanowił dla niej zbyt wysoki pułap – trzeba było lekko zmniejszyć „fajerwerki graficzne”, by dało się płynnie grać. Chłodzona pasywnie, a mimo to daje się podkręcić – niedużo, ale jednak.



Sapphire X850 XT

Cena: 770 zł | www.abcddata.pl

FEAR: 27 FPS

Serious Sam 2: 98,439 FPS

X3: Reunion: 45,891 FPS

Karta poprzedniej generacji, lecz niezłe się jeszcze trzyma. Dość wydajna nawet w przypadku najnowszych gier. Głośny dwuslotowy system chłodzenia oraz konieczność dodatkowego podłączenia do zasilacza to minusy. Dołączono aplikacje CyberLinka i gry Brothers in Arms: Road to Hill 30, Prince of Persia: Warrior Within, Richard Burns Rally, Tony Hawk's Underground 2 (dwie do wyboru – kody uruchamiające).



MSI RX1600 XT

Cena: 659 zł | www.msi-polska.pl

FEAR: 18 FPS

Serious Sam 2: 96,210 FPS

X3: Reunion: 48,913 FPS

Podobnie jak w przypadku ASUS-a, najbardziej wymagające pozycje sprawdzają nas na ziemię. Nie oczekujcie tu cudów... Dołączono tytuł Colin McRae Rally 2005.



Gigabyte RX16T256V-RH

Cena: 787 zł | www.gigabyte.pl

FEAR: 19 FPS

Serious Sam 2: 98,403 FPS

X3: Reunion: 49,311 FPS

Karta chłodzona pasywnie – nietypowy radiator radzi sobie całkiem nieźle z nagrzewającym się akceleratorem. Jest możliwość podkręcania i monitoringu jej pracy dzięki programowi V-tuner. Dołączono grę Xpand Rally.



X3: Reunion

MIN DETALI



MAX DETALI



MSI NX7600 GS Silent

Cena: 519 zł | www.msi-polska.pl

FEAR: 26 FPS

Serious Sam 2: 67,091 FPS

X3: Reunion: 31,388 FPS

Pasywnie chłodzona karta wystarcza do poprawnego grania w większość gier, nawet z włączonymi efektami poprawiającymi wygląd scen i rozgrywki. Dołączona gra Brothers in Arms: Road to Hill 30.



ASUS NX7600 GS Silent

Cena: 599 zł | pl.asus.com

FEAR: 28 FPS

Serious Sam 2: 70,380 FPS

X3: Reunion: 31,527 FPS

Karta trochę szybsza od poprzedniczki, lecz dość mocno się rozgrzewa. Można próbować podkręcać, lecz radziłbym wtedy dochłodzić ją jakimś wiatraczkiem. Dołączone podstawowe oprogramowanie firmy ASUS.



GALAXY GF 7600 GT

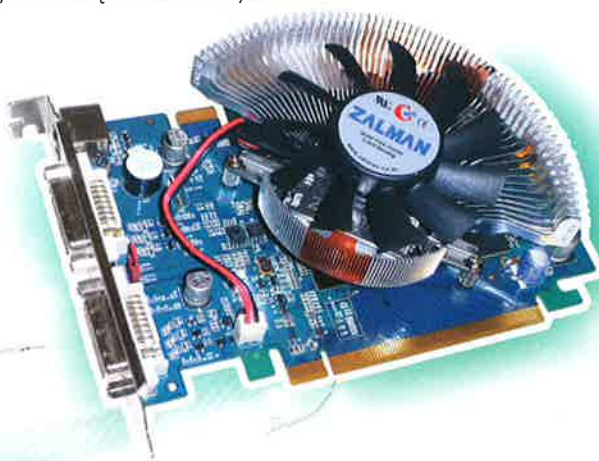
Cena: 760 zł | www.galaxytech.com

FEAR (maksymalne ustawienia): 40 FPS

Serious Sam 2: 97,111 FPS

X3: Reunion (maksymalne ustawienia): 41,548 FPS

Karta ma świetne chłodzenie Zalmana (ciche i wydajne) oraz dwa BIOS-y – dzięki temu niemal bezkarnie można się bawić w modyfikacje ustawień BIOS-u, a nie tylko sterowników. Do tego wbudowany bzykzek informuje o przegrzewaniu się lub awarii wentylatora.



BFG GF 7600 GT OC

Cena: 931 zł | www.bfg.com.pl

FEAR (maksymalne ustawienia): 41 FPS

Serious Sam 2: 98,280 FPS

X3: Reunion (maksymalne ustawienia): 42,470 FPS

Wystarczająco szybka, by grać we wszystkie tytuły z „bajerami”, lecz bez antyaliasingu. Fabrycznie podkręcona. Mankamentem jest tu fakt, że dość mocno hałasuje, gdy obciążony jest GPU.



Monitory LCD 17" i 19"

Coraz częściej kupujący nabywają monitory ciekłokrystaliczne (LCD) zamiast klasycznych kineskopowych (CRT). Oczywiście znajdują się osoby, które do upadłego będą twierdzić, że CRT są lepsze od LCD, ponieważ można w nich bez problemu zmieniać rozdzielczość bez pogorszenia jakości obrazu. Ponadto jest on dobrze widoczny pod niemal dowolnymi kątami i nie ma opóźnień w wyświetlaniu. Poza tym można kupić 19-20" za cenę 17" LCD. To wszystko jest... PRAWDĄ! Ale... (Zawsze jest jakieś „ale”...) Monitory z kineskopami – po pierwsze – są ciężkie, po drugie – zajmują w porównaniu z LCD potwornie dużo miejsca. Do tego przy LCD mniej męczy się wzrok – tak jest przynajmniej w moim przypadku.

Nie będę tu zresztą rozpoczynał dyskusji „co warto bardziej kupić”. Na to każdy z was odpowie sobie sam. Jeśli uznacie, że monitor LCD – poniżej omawiam w skrócie kilka modeli wartych uwagi graczy.



BenQ Fp73G

Cena: 919 zł | www.benq.pl

Kontrast: 700:1

Czas reakcji (minimalny): 6 ms

Jasność: 300 cd/m²

Kąty widzenia (pion/poziom): 170°/170°

Bardzo dobry stosunek parametrów do ceny. Szybka matryca i spory kontrast za niewiele ponad 900 złotych to gratka.

Prestigio P575

Cena: 980 zł | www.prestigio.pl

Kontrast: 500:1

Czas reakcji (minimalny): 8 ms

Jasność: 300 cd/m²

Kąty widzenia (pion/poziom): 130°/140°

Jeden z tańszych monitorów, którego cena oznacza trochę gorsze parametry. Mimo wszystko nadaje się do komfortowej pracy i nauki, choć już przy grach mogą przeszkadzać słabszy kontrast i lekkie smużenie.



AG Neovo P-17

Cena: 2150 zł | www.agneovo.pl

Kontrast: 500:1

Czas reakcji (minimalny): 4 ms

Jasność: 300 cd/m²

Kąty widzenia (pion/poziom): 130°/140°

Bardzo drogi monitor, prezentujący się nader elegancko – można go montować na ścianie, na dodatek obsługuje standard sRGB, który pozwala na bardzo wierne odwzorowanie kolorów, dzięki czemu nadaje się bardzo dobrze do pracy ze zdjęciami, materiałem wideo, do grania, a także pracy grafika czy malarza.



LG LCD L1770H

Cena: 1147 zł | www.lge.pl

Kontrast: 1600:1

Czas reakcji (minimalny): 4 ms

Jasność: 300 cd/m²

Kąty widzenia (Pion/Poziom): 160°/160°

Krótki czas reakcji i wysoki kontrast pozwalają nie tylko na granie, ale także na w miarę komfortowe oglądanie filmów. Monitor ma złącza D-Sub i DVI-D. Ekran można pochylać i obracać. Uzyskanie tak wysokiego kontrastu stało się możliwe dzięki zastosowaniu technologii DFC (Digital Fine Contrast) – w rzeczywistości jest on mniejszy.





Belinea 101925

Cena: 1410 zł | www.belinea.pl

Kontrast: 600:1

Czas reakcji: 8 ms

Jasność: 290 cd/m²

Kąty widzenia (pion/poziom): 170°/170°

Monitor ma wbudowane głośniki, ale do słuchania muzyki czy grania polecałbym raczej słuchawki. Ma hub USB oraz zabezpieczenie przeciw kradzieży Kensington Lock. Jest to po prostu konstrukcja uniwersalna, od której nie można wymagać rewolucyjnych technologii – parametry są jednak bardzo zrównoważone.

NEC MultiSync 90GX²

Cena: 1699 zł | www.nec.pl

Kontrast: 700:1

Czas reakcji: 4 ms

Jasność: 400 cd/m²

Kąty widzenia (pion/poziom): 140°/150°

Mimo że reklamowane 4 ms reakcji monitora osiągane jest jedynie w specyficznych warunkach laboratoryjnych, NEC może być z powodzeniem stosowany do grania. Jego głównym przeznaczeniem jednak wydaje się amatorska obróbka grafiki i fotografii. (Maverick – CDA #3/2006)



Samsung 940BF

Cena: 1799 zł | www.samsung.pl

Kontrast: 700:1

Czas reakcji (minimalny): 2 ms

Jasność: 300 cd/m²

Kąty widzenia (pion/poziom): 160°/160°

Większy odpowiednik modelu 740BF. Równie szybki, elegancki i posiadający dobre parametry obrazu. Tak dobry czas reakcji uzyskiwany jest dzięki akceleracji matrycy, która włącza się automatycznie przy wyświetlaniu szczególnie wymagającego obrazu (przykładane jest chwilowo wyższe napięcie, dzięki czemu komórka szybciej się zapala).



Philips Philips 190G6

Cena: 2190 zł | www.philips.pl

Kontrast: 700:1

Czas reakcji (minimalny): 8 ms

Jasność: 420 cd/m²

Kąty widzenia (pion/poziom): 160°/160°

Doskonały monitor multimedialny. Nie dość, że oferuje dobrej jakości obraz i szybką matrycę, to jeszcze ma dobrej klasy system nagłaśniający 2.1. Zgodny z systemem kolorów sRGB. Może korzystać z cyfrowego przesyłu dźwięku poprzez interfejs USB Digital Audio.

SAITEK PRO GAMER – COMMAND UNIT



>>> Do dyspozycji jest także minijoystick.



ZBĘDNY GADŻET

Saitek Pro Gamer – Command Unit

Cena: 169 zł | Producent: Saitek | Dystrybutor: Saitek Polska | www.saitek.pl

CHOĆ POD względem akcesoriów do grania pecetiarze to nadal małe pikusie przy konsolowcach, producenci sprzętu wciąż próbują nas zaskoczyć czymś nowym, starając się przy okazji udowodnić, że dotychczas używany sprzęt wcale nie jest tak wygodny, jak myśleliśmy.

Command Unit Saiteka wygląda jak wycięty kawałek klawiatury, z nieco podniesioną podstawką pod nadgarstek. Został wyposażony w 21 klawiszy i jeden analogowy drążek. W założeniach całość miała uprzyjemnić grę i zastąpić lubiany przez graczy fragment klawiatury z klawiszami WSAD. Oprócz tych czterech kierunkowych, do dyspozycji są również wszystkie okoliczne, w dodatku działające w jednym z trzech predefiniowanych trybów.

Saitek doskonale sobie zdaje sprawę z lenistwa graczy, dlatego też zadbał

o to, by nie musieli zbyt długo ślęczyć nad konfiguracją urządzenia. Predefiniowane tryby i możliwość ściągnięcia z Internetu ustawień dla najpopularniejszych gier to dobre rozwiązanie. Na tym jednak tak naprawdę zalety urządzenia się kończą.

Z daleka Command Unit wygląda bardzo estetycznie, jednak już w dotyku klawisze nie sprawiają najlepszego wrażenia – są zrobione z lekkiego, średniej jakości plastiku. Dodatkowo działają z pewnym skokiem, a ich ułożenie nie dla wszystkich będzie wygodne. Sprzęt przeznaczony jest raczej dla ludzi ze sporymi „grabiami”, tym bardziej że możliwości przybliżania i oddalania podstawy pod nadgarstek nie ma żadnej. Ja radziłem sobie nieźle, ale już moja lepsza i mniejsza połowa korzystać z urządzenia by nie mogła.

Problem z PGCU polega również na tym, że nie sposób przy rozluźnionej

ręce w wirze walki wciskać zawsze te klawisze, które się chce. Po prawej stronie, pod lewym kciukiem, są dwa przyciski – wielokrotnie naciskałem niechcący oba naraz. To samo działo się z blokiem trzech klawiszy z boku – trzymając nadgarstek na podstawce i trzy palce na WSAD-zie, zwyczajnie nie sposób wcisnąć małym paluchem klawisza 12 tak, by przy okazji nie zrobić tego samego z 13.

Klawisze nad WSAD-em (czyli te, które najczęściej odpowiadają za wybór broni) zostały tu lekko pochylone, co z jednej strony ułatwia do nich dostęp, ale z drugiej jest nieco przezekór przyzwyczajeniom. Podobnie ma się rzecz z kształtem przycisków – ktoś, kto przyzwyczał się do używania kciukiem spacji, a małym palcem Shiftu i Controla, będzie potrzebował sporo czasu, by się przestawić.

Pytanie tylko, jaki ma to sens. Nie wątpię, że istnieje wygodniejszy sposób na sterowanie w FPS-ach niż przy korzystaniu z klawiatury, jednak Command Unit Saiteka na pewno go nie odkrywa. Klawisze są „zbitłe do kupy” i rozmieszczone średnio wygodnie.

Oczywiście można do nich przywyknąć, po jakimś czasie ktoś pewnie nawet uzna je za wygodne – zwłaszcza jeśli wcześniej wyda na sprzęt 170 złotych i szkoda mu będzie go nie używać. Nie ma się co jednak obawiać, że graczy na Saiteku będą mieli łatwiej i przyjemniej. Sam po skończeniu gry wolę moją wysłużoną klawiaturę. ■ MQC

Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

Producent: Saitek
Nazwa: Pro Gamer – Command Unit
21 klawiszy
4 tryby działania
Oświetlenie tła – TrueVu
Przyłączenie: USB
Obsługiwane systemy: Win 2K, XP
Gwarancja: 2 lata

Alternatywa



Cyber Snipa Game Pad
Podobny do projektu Saiteka CSGP oferuje 34 programowalne przyciski, zmieniony kształt bloku WSAD i miękką, możliwą do odłączenia podstawkę pod nadgarstek. Dodatkowo sprzęt wyposażono w dolne podświetlenie – w sam raz dla kogoś, kto lubi tuningować peceta.
Cena: ok. 405 zł
www.cybersnipa.com

Saitek Pro Gamer – Command Unit



- łatwa konfiguracja • estetyczny wygląd
- w sumie niezbyt wygodny • tylko dla ludzi z dużymi dłońmi • cena

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

CREATIVE G550W



BEZPRZEWODOWE I...

Creative G550W

Cena: 1300 zł | Producent: Creative Labs Sp. z o.o. | www.pl.europe.creative.com

GŁOŚNIKI, które mają certyfikat zgodności z wymogami laboratorium THX, muszą się charakteryzować dobrą jakością odwzorowywanego dźwięku. Tak jest w przypadku Creative G550W.

Tajemnicze „W” w nazwie oznacza Wireless, czyli bezprzewodowość. Ale częściową – tylko tylna para głośników efektywnych nie ma bezpośredniego połączenia ze wzmacniaczem, a sygnał przesyłany jest radiowo (2,4 GHz) na maksimum 6 metrów. Dzięki takiemu podejściu osoby projektujące system kina domowego lub stanowiska do gier mają większe pole manewru i mogą się pozbyć kilku przewodów, które trudno ukryć. Niestety tylny zestaw wraz z odbiornikiem, dzięki któremu są sterowane tak samo jak reszta kolumn, także potrzebuje zasilania – z gniazdka sieciowego.

Duża moc, bardzo dobra jakość dźwięku (certyfikat THX, ale też wrażenia odsłuchowe w domowych warunkach), możliwość sterowania funkcjami zestawu za pomocą pilota (w tym także tylną parą kolumn), zmniejszenie liczby przewodów to atuty tego zestawu. **Niezbyt niska cena** (za jakość i innowacje niestety trzeba płacić) i konieczność podłączenia tylnej części kompletu do gniazda sieciowego to minusy.

Jeśli macie kasę i chcecie nabyć dobry zestaw do kina domowego lub komputera, mogą go polecić z czystym sumieniem. Jeśli chcecie dobrej jakości, ale certyfikat THX nie jest dla was najważniejszy, a bezprzewodowość was nie kręci, poszukajcie tańszych rozwiązań. ■ **MAX I/O**

>>> W zestawie otrzymujemy także bezprzewodowy pilot.



Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

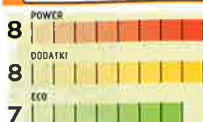
Technologia wireless: radiowa, 2,4 GHz
Moc głośników satelitarnych: 5 x 36 W RMS
Moc głośnika niskotonowego: 130 W RMS
Pasmo przenoszenia: 35Hz–20 kHz
Stosunek sygnału do szumu: 85 dB
Zasięg tylnego odbiornika: do 6 m
Dodatkowo: pilot do sterowania zestawem

Alternatywa



Logitech Z-5450 Digital 5.1 Speaker System
www.logitech.pl
Cena: 1799 zł
Zestaw jest bezpośrednim rywalem G550W. Tylnie satelity nie są podłączone do jednego odbiornika – mają własne i każdą z nich podłącza się jedynie do gniazda zasilającego. One również szczycą się certyfikatem THX. Moc zestawu jest podobna. Sterowane pilotem.

Creative G550W



■ dobra jakość dźwięku • sterowanie pilotem
• bezprzewodowo połączone ze wzmacniaczem tylnie głośniki efektywne

■ zasięg może nie wystarczyć • cena

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

FREEZONE
PENTAGRAM Xtreme Cooling Division

COOL'EM
ALL!



CHŁODZENIE VGA:

XC-70 Cu+

wymiary >> 120 x 92 x 27 mm
radiator >> 282 g
waga >> miedź
łożyskowanie >> podwójne kulkowe
praca >> tryb silent - 18 dB
tryb normal - 25 dB

XC-70 Al+

wymiary >> 120 x 92 x 27 mm
radiator >> aluminium
waga >> 133 g
łożyskowanie >> ślizgowe
praca >> 17 dB tryb silent
24 dB tryb normal



MULTIMEDIA VISION

wyłączny dystrybutor produktów PENTAGRAM
02-295 Warszawa, ul. Emaliowa 28
tel. (22) 338 9000, www.pentagram.pl

PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY

PENTAGRAM GROUP
www.pentagram.com.tw

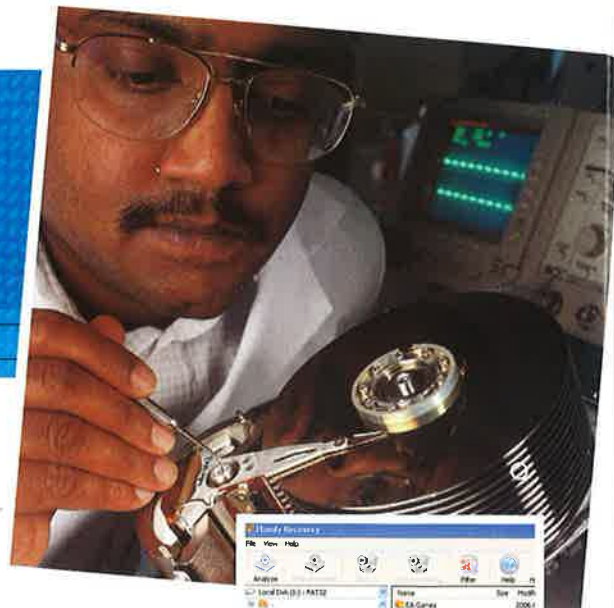
PHOTON Digital Photography Invasion | FREEZONE Xtreme Cooling | PENTAGRAM Networking and Communication

Darmowe odzyskiwanie

Mariusz Turowski | Nie desperuj, nie wszystko stracone!



Utracone dane z dysków, płyt i kart pamięci możesz odzyskać samodzielnie za pomocą darmowych programów. Poniżej znajdziesz przewodnik po ulubionych narzędziach naszej redakcji, po które w sytuacjach kryzysowych sięgamy w pierwszej kolejności.

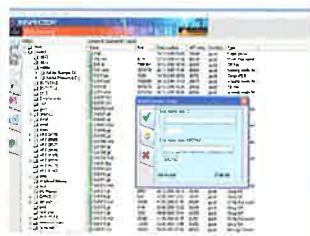


Dyski

PC INSPECTOR FILE RECOVERY 4.0

Program oferuje trzy opcje odzyskiwania danych zróżnicowane na podstawie sposobu, w jaki je utraciliśmy. Pierwszym krokiem po wybraniu dowolnej opcji jest wskazanie dysku, na którym znajdują się interesujące nas pliki. Kolejne kroki różnią się odpowiednio dla każdego z trzech trybów. Po wybraniu odzyskiwania skasowanych przez nas plików musimy wyszukać odpowiednie dokumenty w folderze Deleted, a później zachować je w wybranej nas lokalizacji. Druga z opcji to odnajdywanie danych utraconych w wyniku szybkiego formatowania, awarii systemu lub nieprawidłowej pracy oprogramowania. Po wybraniu odpowiedniego dysku logicznego, program poprosi o określenie zasięgu sprawdzanych kłastrów. Jeżeli interesuje nas przeskanowanie całego wolnego obszaru dysku, akceptujemy domyślne ustawienia. Kiedy program skończy wyszukiwanie, odnajdujemy interesujące nas zagubione pliki w folderze Lost i zapisujemy je w wybranej lokalizacji. Ostatnia z opcji pozwala na odzyskanie plików z niesprawnego dysku. Z wariantu tego korzystamy w przypadku utraty litery dysku lub gdy niemożliwy jest dostęp do któregoś z nośników. Program powinien automatycznie wykryć uszkodzone partycje, nawet te bez sektora startowego czy systemu plików. Po wybraniu odpowiedniego dysku logicznego wyszukujemy pliki, które chcemy odzyskać w katalogu Root – i zapisujemy je na innym dysku, w dowolnie wybranej lokalizacji. Program – oprócz NTFS – obsługuje także starsze systemy zapisu plików: FAT, FAT16 oraz FAT32.

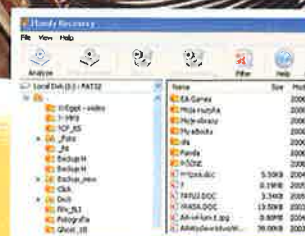
http://www.pcinspector.de/file_recovery/UK/welcome.htm



HANDY RECOVERY 1.0

Darmowa wersja programu, którego nowsze edycje są dostępne odpłatnie. Możemy go zastosować do odzyskiwania danych usuniętych przypadkowo z dysków sformatowanych z użyciem wszelkich systemów plikowych, jakie stosowane są w systemie MS-DOS i Windows (FAT 16/32, NTFS i NTFS 5). Bez problemu poradzi sobie przy tym z danymi zapisanymi na przenośnych nośnikach danych. Jego użycie jest niezmiernie proste. Po uruchomieniu wystarczy wybrać dysk, na którym były zapisane pliki, a następnie kliknąć **Analyze**. Po chwili program wyświetli listę istniejących i usuniętych folderów oraz plików. Wystarczy zaznaczyć foldery i pliki, jakie chcemy odzyskać, i wcisnąć **Recover**. Program poprosi jeszcze tylko o wskazanie dysku i folderu, w którym ma umieścić odzyskane pliki, po czym zapisze w nim dane, które udało mu się odtworzyć. W trakcie tej operacji może żądać podania pierwszej litery nazwy niektórych plików.

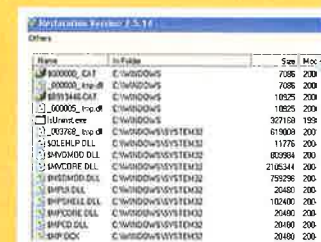
<http://www.handyrecovery.com/>



RESTORATION

Program pozwala na odtworzenie skasowanych plików, również tych, które zostały usunięte z Kosza, ale nie zachowuje przy tym ich struktury. W efekcie po przeszukaniu dysku możemy otrzymać długą listę danych, na której będziemy musieli samodzielnie zlokalizować pliki, na których nam najbardziej zależy. Zaletą tego narzędzia jest niewielki rozmiar oraz bezpośrednie uruchamianie, bez potrzeby instalowania. Dzięki temu możemy go przenieść nawet na dyskietkę i odpalić na dowolnym komputerze.

http://www.geocities.jp/br_kato/



Karty pamięci

ZERO ASSUMPTION DIGITAL IMAGE RECOVERY

Dostępny za darmo moduł kompleksowego rozwiązania służącego do odzyskiwania danych o nazwie Zero Assumption Recovery (ZAR). Przeznaczony on jest do przywracania plików ze zdjęciami, skasowanych z dysków i nośników przenośnych. Po uruchomieniu programu i wybraniu źródła z uszkodzonymi bądź utraconymi informacjami przeprowadzana jest analiza jego struktury i wyświetlana lista plików do uratowania. Zaznaczamy właściwe pliki i możemy rozpocząć proces ich odtwarzania. Tak jak w przypadku innych programów, należy tylko wskazać dysk i folder, w którym zostaną umieszczone zdjęcia, po czym klikamy przycisk **Start copying**.

<http://www.z-a-recovery.com/download.htm>

PC INSPECTOR SMART RECOVERY 4.5

Niewątpliwą zaletą programu jest jego wszechstronność. Wśród obsługiwanych kart pamięci znajdziemy Compact Flash, Memory Stick, Smart Media, Secure Digital Card, Microdrive, MultiMedia Card i Microsoft Pocket. Lista uwzględnionych formatów jest również imponująca i znalazły się na niej, oprócz popularnych sposobów zapisu (.jpg, .tiff, .bmp i .gif), formaty charakterystyczne dla znanych firm produkujących sprzęt fotograficzny. Są to między innymi .crw (Canon), .raf (Fujifilm), .orf (Olympus), .dcr (Kodak), .mrw (Minolta), .nef (Nikon), .x3f (Sigma – Foveon). Nie zabrakło również możliwości odzyskiwania klipów wideo w formatach .mov i .avi oraz plików muzycznych .wav i .dss. Cała procedura składa się z trzech prostych kroków.



Pierwszy z nich to wybranie urządzenia, czyli karty pamięci z czytnika lub podłączonej bezpośrednio do komputera i tworzącej dysk logiczny kamery albo aparatu cyfrowego. Drugi krok polega na wybraniu interesującego nas formatu. Na koniec pozostaje ustalić miejsce zapisu i nazwę dla plików – i już możemy rozpocząć proces. Program automatycznie odzyskuje wszystkie znalezione pliki

w wybranym formacie. W przypadku niezalezienia żadnego dokumentu aplikacja automatycznie rozpocznie bardziej kompleksową analizę nośnika. Smart Recovery to pomocna aplikacja. Pamiętaj jednak o tworzeniu kopii zapasowych ważnych dokumentów, bo dzięki temu unikniemy w przyszłości stresujących sytuacji. Dobrze jednak wiedzieć, że jeżeli już zdarzy nam się skasować pliki, jest jeszcze szansa na ich odzyskanie.

http://www.pcinspector.de/smart_media_recovery/uk/welcome.htm



Płyty CD/DVD



CDCHECK 3

Program jest dość prosty w obsłudze i zawiera trzy główne opcje, które pozwalają w pełni kontrolować stan naszych płyt CD i DVD. Do analizowania zawartości krążków służy opcja Check, dzięki której w łatwy i szybki sposób dowiemy się, czy płyta z naszej kolekcji zawiera błędy, które mogą utrudniać lub uniemożliwiać pracę z nią. Czas potrzebny na wykonanie tej operacji zależy od szybkości, z jaką pracuje nasz napęd i jakości testowanej płyty. Po zdiagnozowaniu płyty i przeanalizowaniu logu możemy zdecydować, czy zachodzi potrzeba odzyskiwania. W tym celu używamy opcji Recover, po wybraniu której będziemy jeszcze musieli ustalić źródło plików i katalog docelowy. Po zakończeniu procesu ujrzymy okno, w którym wyświetlone zostaną rezultaty, a odzyskane pliki powinny znajdować się w wybranym przez nas wcześniej folderze. Trzecią z przydatnych opcji jest funkcja porównywania zawartości. Warunkiem jest w tym przypadku posiadanie tych samych plików na innym nośniku. Po kliknięciu Compare wybieramy ścieżki porównywanych katalogów i po chwili możemy zobaczyć, czy kopia zapasowa utworzona na płycie jest zgodna z oryginalnymi plikami przechowywanymi na dysku twardym. Pamiętajmy jednak, że samo oprogramowanie do odzyskiwania plików może nie wystarczyć, a to, jak dbamy o swoją kolekcję płyt, również odgrywa kluczową rolę. CDCheck jest bardzo skuteczny, ale nie należy spodziewać się po nim cudów.

<http://www.elpros.si/CDCheck/>

Odzyskiwanie plików PC Inspector File Recovery



01: CZEGO SZUKAMY?

W pierwszej kolejności musimy określić, jak straciliśmy dane. Jeśli pliki, które chcesz odzyskać, zostały usunięte, kliknij ikonę opcji **Recover deleted files**. Dane mogły również zostać utracone w wyniku szybkiego formatowania lub awarii systemu. W ich odtworzeniu pomoże opcja **Find lost data**. Trzecią i ostatnią opcją jest odzyskiwanie liter dysku, do którego straciliśmy dostęp: **Find lost drive**.



02: GDZIE SZUKAMY?

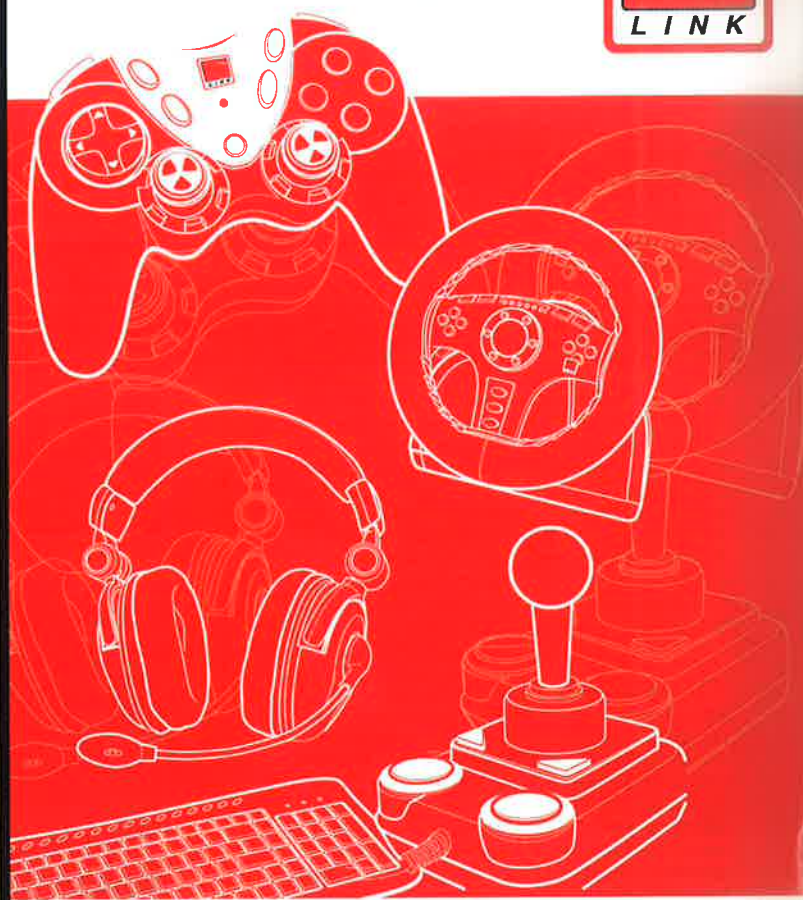
Kolejnym krokiem jest wybranie dysku, na którym były przechowywane utracone przez nas dane. Na liście powinny się znajdować wszystkie nośniki, z których możliwe jest przywrócenie plików. Wyboru możesz dokonać, korzystając z zakładki **Logical drive** (dyski logiczne) lub **Physical drive** (dyski fizyczne).



03: OSTATNI ADRES POSZUKIWANEGO

Bez względu na wybraną opcję w następnym oknie dialogowym pojawi się drzewko folderów i podfolderów. Wystarczy teraz zlokalizować interesujący nas plik, kliknąć ikonę dyskietki z lewej strony ekranu i wybrać miejsce zapisu. W ten sam sposób można odzyskiwać również całe foldery danych.

WSZYSTKO DLA GRACZY RUSZAJ DO ATAKU !!!



WWW.MMV.PL SPRAWDŹ SUPER CENY NA SPRZĘT SPEED-LINK



Encounter Gamepad

SL-6534

- Dual Vibration
- dwa mini joysticki
- 4 przyciski przednie
- funkcja turbo



4in1 Power Feedback Racing Wheel

SL-6698

- kompatybilna z PC/PS2/XBOX/Game Cube
- Power Feedback
- skórzany pokrowiec
- kąt obrotu: 250°



Medusa 5.1 ProGamer Headset

SL-8793

- dźwięk przestrzenny 5.1
- czuły mikrofon
- trwała i wygodna konstrukcja
- kontroler dźwięku na kablu



Ultra Flat Metal Keyboard

SL-6465

- aluminiowa obudowa
- bardzo niski skok klawiszy
- notebook'owy design
- specjalne klawisze funkcyjne



Competition Pro USB Joystick

SL-6602

- klasyczny joystick cyfrowy
- 4 przyciski
- funkcja turbo
- metalowy drążek

WSZYSTKO DLA GRACZY RUSZAJ DO ATAKU !!!

Wyłączny importer - Multimedia Vision, ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa

Ekspert radzi

OD CZEGO ZACZĄĆ?

Zacznijmy od tego, czego nie należy robić – jeśli już zdarzyło się nam skasować pliki z dysku twardego czy karty pamięci. Pierwszą zasadą jest korzystanie w jak najmniejszym stopniu z owego dysku lub karty. Pozwoli to zredukować do minimum ryzyko zapisania nowych plików w miejsce danych, które chcemy odzyskać. Będziemy oczywiście potrzebowali odpowiedniego oprogramowania, które możemy bez problemu znaleźć w Internecie. Pamiętajmy jednak o zapisywaniu i instalowaniu nowej aplikacji na partycji, która nie zawiera utraconych plików. Do odzyskiwania danych wybrałem darmowe programy: **File Recovery 4.0** i **Smart Recovery 4.5**. W przypadku utraty danych z krążków CD i DVD możemy zrobić naprawdę niewiele. Jednym ze sposobów na spowolnienie procesu utraty danych jest przechowywanie płyt w ciemnym i chłodnym miejscu oraz ochrona przed nadmiernym nagrzaniem i nasłonecznieniem. Zanim płyta wylądnie w koszu, warto ją również spróbować wyczyścić odpowiednimi środkami i sprawdzić w innych napędach. W przypadku często używanych krążków możemy sami monitorować ich stan. Każde zwiększenie się czasu dostępu do płyty jest sygnałem, że dzieje się z nią coś niedobrego. Jednak najpewniejszym sposobem jest zainstalowanie programu do odzyskiwania danych z krążków (np. CDCheck 3), którym możemy również sprawdzać liczbę błędów występujących na płycie.

KIEDY SKOŃCZYĆ?

Chociaż odzyskiwanie danych z różnych nośników wymienionymi w naszym poradniku programami nie jest rzeczą trudną, warto się zastanowić, jak bardzo zależy nam na usuniętych plikach. Jeżeli nigdy wcześniej nie miałeś do czynienia z podobnym procesem, może warto zwrócić się z prośbą o pomoc do specjalistycznej firmy. Pamiętaj również, że nawet najlepszy program może nie poradzić sobie z odzyskaniem usuniętych danych, mimo zachowania wszelkich środków ostrożności. Dlatego jeśli z jakichś przyczyn z twojego dysku twardego zniknął jedyny egzemplarz stustronicowej pracy magisterskiej, lepiej skorzystaj z płatnej, ale pewniejszej pomocy fachowca. Jeżeli jednak utraty danych zdarzają ci się dość regularnie, możesz spróbować sił z darmowymi programami. Na początek polecamy sprawdzenie ich skuteczności na wcześniej zarchiwizowanych plikach. W ten sposób będziemy mogli bez żadnego ryzyka przetestować efektywność używanego oprogramowania i otrzymać przybliżony obraz tego, jakich rezultatów możemy się po nich spodziewać w razie prawdziwego kryzysu.

CO DO JOTY?

Odzyskiwanie plików za pomocą polecanych przez nas programów jest dosyć proste. Pamiętajmy jednak, że mimo najszerszych chęci nie wszystko da się uratować. W przypadku najpowszechniejszych plików (dokumentów tekstowych, zdjęć, klipów wideo) możliwe jest odzyskanie chociaż części utraconych danych. Odzyskanie dolnej połowy zdjęcia nie jest może powodem do wielkiej radości, ale jeśli uda nam się uratować nawet jedną trzecią artykułu czy sprawozdania, nie musimy zaczynać wszystkiego od zera...

Uszkodzenie MBR

Problemy z bootowaniem dysku twardego niekoniecznie muszą być związane z fizycznym uszkodzeniem mechaniki lub elektroniki. Najczęściej winę ponoszą uszkodzone sektory MBR (Master Boot Record). Znajdują się one na pierwszych sektorach dysku i zawierają kluczowe informacje (na przykład parametry partycji dyskowych). Podczas uszkodzenia MBR niemożliwe jest nie tylko uruchomienie systemu, ale i dostęp do danych na partycjach z poziomu Windows lub DOS-a. Błędy tego typu mogą powodować programy do klonowania dysków, równie często winę ponoszą wirusy (zwłaszcza te starsze). Pora na dobre wieści. Jeżeli masz uszkodzony MBR, bez problemu go odtworzysz i przywrócisz dane lub przeinstalujesz cały system. Musisz w tym celu posłużyć się dyskietką startową Windows (dla odpowiedniej wersji systemu). Uruchom komputer bez obsługi CD-ROM-u. W wierszu poleceń **A:** wpisz **fdisk /mbr** i naciśnij [Enter]. Pliki systemowe odtwarzamy za pomocą polecenia: **sys a: c:** (i wciśnięcia [Enter]).

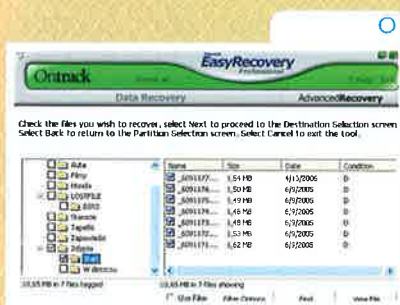
Wyczynowe odzyskiwanie

Jednym z najlepszych programów do odzyskiwania danych jest EasyRecovery firmy Ontrack. Potrafi on odzyskać wiele informacji nawet z dysków, które całkowicie odmawiają współpracy z systemem i nie są przez nie „widziane”, pod warunkiem tylko, że są rozpoznawane przez kontroler dysków. Na dodatek program ten ma dodatkowe moduły umożliwiające naprawę uszkodzonych plików. Niestety jest to program komercyjny, a jego cena jest dość wysoka, jednak w kryzysowej sytuacji możemy skorzystać z funkcjonalnej wersji próbnej, którą znajdziecie na stronie www.ontrack.pl.



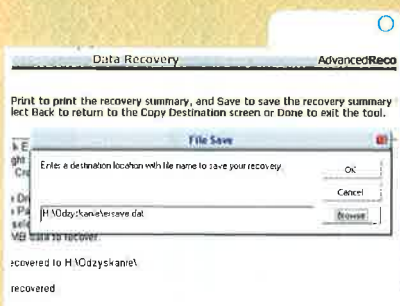
1. Wybór funkcji

Po uruchomieniu programu wybierz opcję **Data Recovery**, a następnie uruchom jedną z funkcji zależnie od zadania, jakie program ma wykonać. Zaczniemy od wybrania **Advanced Recovery**, która jest najbardziej uniwersalna. Pozwala odzyskać foldery i pliki z zachowaniem ich oryginalnego położenia.



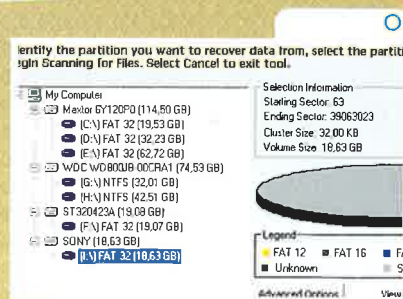
3. Wybór plików

Po zakończeniu wyszukiwania plików pojawi się okno z listą rozpoznanych folderów i plików. Możesz zastosować filtr, tak aby ograniczyć listę widocznych plików. Zaznacz następnie te foldery lub pliki, które mają być odtworzone, a następnie kliknij przycisk **Next**.



5. Zapis informacji o plikach

Gdy program zakończy odzyskiwanie plików, kliknij **Done**. W oknie **Save Recovery** kliknij **Yes** i podaj nazwę pliku, w którym zapisana zostanie informacja o efektach wyszukiwania danych. W przyszłości będziesz go mógł wczytać opcją **Resume Recovery**, dzięki czemu od razu wyświetlona zostanie lista plików, jakie możesz odzyskać.



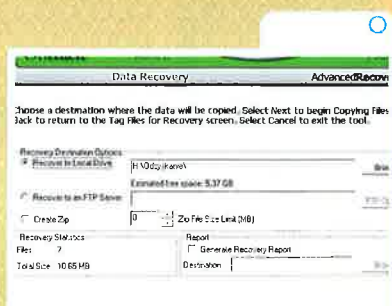
2. Wybór partycji

W oknie, jakie się pojawi, kliknij **OK**, a następnie wskaż dysk logiczny, na którym umieszczone były utracone pliki. Kliknij przycisk **Next**, program przejrzy wskazany dysk, a następnie spróbuje utworzyć listę folderów oraz plików, które aplikacja będzie w stanie odtworzyć. Spokojnie odczekaj nawet kilka godzin, aż operacja zostanie zakończona.



4. Naprawa plików

Jeżeli nie możesz odczytać plików, które były utworzone w programie Word, Excel, Access lub PowerPoint albo są folderami Outlooka lub Outlook Expressa czy archiwami typu ZIP, spróbuj ich naprawy. Po uruchomieniu programu EasyRecovery włącz opcję **File Repair** lub **Email Repair** i uruchom odpowiednią funkcję, a następnie wskaż uszkodzone pliki.



6. Miejsce zapisu

W polu **Recovery to** **Local Drive** wskaż dysk i folder, w którym mają być zapisane odzyskane pliki. Nie wolno przy tym korzystać z dysku, z którego pliki będą odtwarzane. Jeżeli nie masz wystarczająco dużo miejsca na dysku, możesz skorzystać z dysków i pamięci przenośnych albo z serwera FTP.

księżyc?



piłka?



rewelacyjny kontrast **1600:1**



Doskonały obraz uzyskany dzięki nowatorskiej technologii **Digital Fine Contrast**.
Bezpieczeństwo użytkowania potwierdzone certyfikatem TCO-03.

ULTRA *Slim* SERIES L1770H / L1970H



wielkość matrycy 17"/19",
rozdzielczość 1280 x 1024
czas reakcji 8 ms, 16,2 mln kolorów,
kontrast 1600:1, jasność 300 cd/m²,
złącze DVI-D.

Magazyn

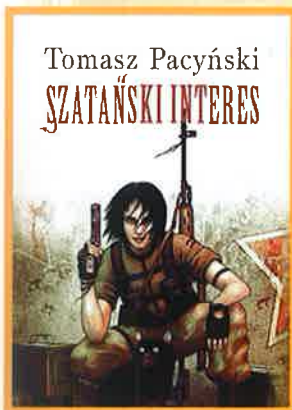


Szatański interes

Książka zawiera pewne elementy fantasy, takie jak baśniowe postacie, bogowie, magia. Ale wyobraźcie sobie rosyjską wersję Świętego Mikołaja, czyli Dziadka Mroza, który rozrzuca nie garście prezentów, ale granaty, a zamiast laski chętniej używa broni maszynowej. Całość aż się skrzy od akcji jako żywo wziętej z książek sensacyjnych. Czyta się to dosyć gładko i szybko.

W środku znajdują się trzy duże opowiadania, które są kontynuacją wcześniejszej książki tego autora „Linia ognia”. Szkoda tylko, że informacji o tym nie ma ani we wstępie, ani na okładce. Bez znajomości poprzedniczki da się te opowiadania przeczytać, ale cały czas czytelnika nachodzą pytania – jak to się zaczęło i po co w ogóle to wszystko? W zasadzie dopiero ostatnie z nich trochę uchyla rąbka tajemnicy, ale zanim sięgniecie po tę pozycję, najpierw lepiej zapoznajcie się z poprzednią książką Pacyńskiego. „Szatański Interes” jest sprawnie napisany, choć wydaje się, że gdyby było więcej fabuły, a mniej akcji – byłby jednak trochę lepszy. **[Ghost]**

- autor: Tomasz Pacyński
- wydawnictwo: Fabryka Słów
- cena: 28,99 zł



Nowe przygody Mikołajka

Kiedy byłem mały, przeczytałem kilka książek z serii przygód Mikołajka i wspominałem je dość dobrze. Gdy ukazała się książka zawierająca aż 80 niepublikowanych przygód tego urwisa, z ciekawością po nią sięgnąłem. Trochę się zastanawiałem, czy aby nie jestem już za stary na takie historyjki. I z radością odkryłem, że nie. Świetnie się bawiłem czytając kolejne opowiadania, których bohaterem jest Mikołajek z grupą przyjaciół i kolegów. Mimo że zmieniły się czasy, pewne obyczaje, otoczenie – to nadal historyjki te potrafią śmieszyć i zaskakiwać. Chociaż książka jest gruba, pochłania się ją błyskawicznie. Spokojnie mogę ją polecić zarówno dzieciom, jak i nastolatkom czy dorosłym. Każdy znajdzie tu humor, który i u niego spowoduje uśmiech podczas lektury. Oprócz tego wywołuje całkiem miłe wspomnienia z dzieciństwa i skojarzenia, że czytelnik też kiedyś był takim urwisem. **[Ghost]**

- autorzy: René Goscinny, Jean-Jacques Sempé
- wydawnictwo: Społeczny Instytut Wydawniczy Znak
- cena: 44,00 zł



Konkurs SMS!

Do wygrania 3 książki „Szatański Interes”

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:
Czego używa w książce „Szatański Interes” Dziadek Mróz?
A) broni maszynowej
B) ciasteczek cyrkonowych
C) baloników

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.ST.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 13 czerwca 2006 r.

Fundatorem nagrody jest Wydawnictwo Fabryka Słów, www.fabryka.pl



KONKURS SMS



DO WYGRANIA 3 PARY BUTÓW BIEGOWYCH REEBOK PUMP ROMULUS

Zaprojektowany przy pomocy specjalistów z NASA i czołowej uczelni technicznej MIT, Pump Romulus zapewnia indywidualne dopasowanie się do kształtu stopy użytkownika. Wyposażony został również w amortyzującą technologię DMX Shear. Zarządza ona uderzeniami przyjmowanymi na stopę oraz jako jedyna, spowalnia i rozprowadza podejmowaną siłę uderzenia. Pump Romulus to buty pochodzące z technologicznie zaawansowanej linii Pump, a przeznaczone są dla wszystkich biegaczy, zarówno tych, którzy traktują ten sport poważnie, jak i mniej serio.

Aby je wygrać, wystarczy podać nazwę jednego modelu buta, prócz Pump Romulus, w którym wykorzystana została technologia the Pump. Odpowiedzi szukaj na www.rbk.com.pl.

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.RB.XY, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe, a Y to rozmiar buta (np. 42), i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 13 czerwca 2006 r.

Deus ex piłka!

Z uporem maniaaka namawiamy was do wyjścia na świeże powietrze – wiosną i latem najbardziej widać, że komputer to nie cały świat. Macie już sportowe buty (o nowościach firm obuwniczych pisaliśmy przed miesiącem), do skompletowania ekwipunku przyda się jeszcze piłka. Oczywiście jak najlepsza...

Adidas Teamgeist

Dystrybutor: Adidas | Cena: 449 zł | www.adidas.com

Od 26 lat firma Adidas przygotowuje piłkę nożną, która jest używana na Mistrzostwach Świata w tej dyscyplinie. Pierwszą taką gałą był Telstar z '70, ostatnią Fevernova, którą grano w Korei i Japonii. W tym roku będzie to Teamgeist, pierwsza piłka w historii, która składa się z 14, a nie jak dotychczas 32 wielobocznych paneli. Dzięki temu jest niemal idealnie okrągła i – podobno – strzela się nią dużo bardziej precyzyjnie. Czy rzeczywiście? To można sprawdzić samemu – Teamgeist od sześciu miesięcy jest dostępny w dobrych sklepach sportowych! [Hut]



Nike Mercurial Vapor III

Dystrybutor: Nike | Cena: 449 zł | www.nike.com

Największy konkurent Teamgeista – piłka również zatwierdzona przez FIFA. Jest w całości produkowana ręcznie. Podstawą jej konstrukcji jest dętka Vapor Core wykonana z lateksu węglowego, co daje piłce większe przyspieszenie po kopnięciu. Zastosowano tu też konstrukcję Nike Geo Balanced Technology – piłka jest uszyta z kombinacji pojedynczych i podwójnych sześciokątnych płatów, dzięki którym zawsze zachowuje regularny kształt. [Hut]

Spalding TF1000 ZK PRO

Dystrybutor: Spalding | Cena: 220 zł | www.spalding.pl

Piłka do gry w koszykówkę, uznawana za jedną z najlepszych na świecie. Profesjonalni gracze cenią ją tak bardzo dlatego, że dzięki zastosowaniu w niej materiałowi ZK® Microfiber piłka idealnie trzyma się ręki. Materiał ten (opatentowany i ściśle chroniony) jest też bardzo wytrzymały – szacuje się, że okres eksploatacji tej piłki wynosi minimum 8 lat! [Hut]



Spalding NBA Jersey Balls

Dystrybutor: Spalding | Cena: 120 zł | www.spalding.pl

Piłka dla fanów – Spalding od lat współpracujący z ligą NBA wypuścił licencjonowane przez tę konfederację piłki, które są swoistą repliką stroju noszonego przez największe gwiazdy ligi. Piłki wykonane są ze skóry kompozytowej i w specjalnej technologii Underglass, która daje jej powierzchni charakterystyczny połysk. Można w nią grać na dworze i w hali. [Hut]

konkurs – Nike

DO WYGRANIA 4 WORKI TRENINGOWE I FROTKI NIKE. ABY WZIAĆ UDZIAŁ W KONKURSIE, WYSTARCZY ODPOWIEDZIEĆ NA PYTANIE KONKURSOWE:

Jakie są kolory piłki Nike Mercurial Vapor III?

- a) białe-żółte
- b) czarno-czerwone
- c) żółto-zielone

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.NI.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164!**

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 13 czerwca 2006 r.

konkurs Spalding

DO WYGRANIA PIŁKA SPALDING OUTDOOR

ABY JĄ WYGRAĆ, WYSTARCZY ODPOWIEDZIEĆ NA PYTANIE KONKURSOWE:

Firma Spalding specjalizuje się w produkcji...

- a) najlepszych akcesoriów do koszykówki
- b) najlepszych akcesoriów do bierok
- c) najlepszych akcesoriów do kuchni polowych

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.SP.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164!**

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 13 czerwca 2006 r.



Konkurs sms X-men

DO WYGRANIA



**3 zestawy
Wolverine**



**3 figurki
z serii
X-treme**



**5 figurek
bohaterów**

**Aby je wygrać, wystarczy
odpowiedzieć na pytanie
konkursowe:**

**JAK MOŻNA
PRZETŁUMACZYĆ NAZWĘ
WOLVERINE?**

- A) Gaska
- B) Kaczka
- C) Rosomak

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.MN.X, gdzie X to prawidłowa
odpowiedź na pytanie konkursowe
(A, B lub C)
I wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 13 czerwca 2006 r.

FACT NOIR REDACTION

X-lecie II

✉ Nie życzyć sobie chamskich i skrajnie śmiesznych odpowiedzi w AR. Nie życzyć sobie obrażania matolów, piszących głupie listy do AR. Nie życzyć sobie tych wszystkich głupawych dowcipów, z których słynie CDA. Nie życzyć sobie dołączania do CDA dobrych i/lub znanych gier z wysokimi wymaganiami. Nie życzyć sobie, aby CDA dodawało najlepsze gadżety i najbardziej wypasione nośniki CD/DVD. Nie życzyć sobie, aby CDA było takim luksusowym pismem, wydawanym na najlepszym papierze. Nie życzyć sobie, aby CDA miało ten charakterystyczny zapach... Nie życzyć sobie, abyście mieli najlepsze DTP w branży. Nie życzyć sobie, abyście mieli dobre gry do recenzowania. Nie życzyć sobie.



abyście pastwili się nad gramami ewidentnie słabymi. Nie życzyć sobie, aby w CDA znajdowały się najbardziej aktualne newsy, niezależnie od cyklu wydawniczego. Nie życzyć sobie, aby CDA miało dostęp do niepublikowanych nigdzie indziej informacji. Nie życzyć sobie żartobliwych komentarzy na temat aktualnej sytuacji w branży i na świecie. Nie życzyć sobie, aby redaktorzy CDA czerpali przyjemność z pisania. Nie życzyć sobie, aby redaktorzy CDA bronili swojego zdania i trzeźwo oceniali poglądy innych. Nie życzyć sobie, aby przekazywane w CDA treści trafiały do czytelników i były przez nich dobrze odbierane i oceniane. Nie życzyć sobie, aby CDA zawsze było lepsze od jakiegokolwiek pisma X. Nie życzyć sobie, aby CDA pokazywało kolejnym młodym ludziom prawdziwe wartości pod przykrywką glupawych tekstów. Nie życzyć sobie, aby CDA pozostało największym piśmem dla graczy. Nie życzyć sobie, aby CDA ukazywało się przez następne 10 lat.

Jeszcze pewnie wielu rzeczy nie życzę
SOBIE – bo to przecież Wasz jubileusz. ;)

GooReeK

✉ Nawet się nie spostrzegłem, a kupiłem. Łypnęło na mnie zza kioskowej szyby znajome pismo w błyszczącej folii. Osiem lat temu łypnęło na mnie podobnie, w tym samym kiosku w centrum Krakowa. Tylko wtedy CDA miało drugie urodziny, a ja nie musiałem się jeszcze schylać do okienka, by poprosić o „sidi ekszyn”. Przez te osiem lat wcale nie byłem jakimś szczególnie wiernym czytelnikiem. Na dłuższy czas przeszedłem na stronę Gamblera (aż do jego śmierci), kłamię, narzekałem na CDA, a jednak jakoś przybywało na półce numerów. Numer za numerem, płyta za płytą aż tu nagle – dziesięciolecie.

Włączam telewizor, ale tu nic – cisza. Żadnych fajerwerków, Mac Abra nie dostaje Orderu Orła Białego, Smugler Medalu Gumowego Kurczaka, na ulicach żadnych pochodów graczy... Za to w telewizorni mówią mi inne rzeczy. Że podobno jestem pokolenie. Pokolenie JP2. Pokolenie Wolnej Polski. Pokolenie rozpasanej konsumpcji. Chłonę te wszystkie mądrości, a zwoje mózgowe grzeją mi się niczym ta elektryczna spirala do gotowania wody i wyciągania zęznań. Jakże to ja właściwie pokolenie jestem? Rzut oka na półkę, coś tam iskrzy pod czaszka i – wiem! Jestem pokolenie CDA! Dlaczego?

Dileto:

– CDA nauczyło mnie pisać. Szczylem z podstawówki będąc chłongiem wasze teksty bez wyjątku. Poznałem nowe, fascynujące słowa (interaktywność, obrzyn, lobotomia...). Przede wszystkim jednak – przekonałem się, że teksty „użytkowe” można pisać jednocześnie treściwie i z poletem. Że recenzję można tak napisać, że ktoś sięgnie po nią dla samej przyjemności czytania. Że język polski, którego uczę mnie w szkole, ma co prawda podobną gramatykę i ortografię do dziennikarskiego, ale nie poza tym. Że może dobrze byłoby zostać dziennikarzem. :)

– CDA nauczyło mnie pracować. No i stało się. Pewnego pięknego dnia przeczytałem swoje dzieło w CDA (tekst o „Złych grach”, wrzesień '03). U was zarobiłem pierwsze pieniądze w życiu. Wkrótce potem poszedłem na praktyki do lokalnej gazety i jakoś już tam zostałem. (...)

– CDA nauczyło mnie słuchać. Pewnego pięknego dnia w moim odtwarzaczu zakręciła się płyta „Times-hock”. Gra jak gra, w pinballach nie gustuję. Wystarczyło jednak podkręcić głośniki... „TS” było moim pierwszym zetknięciem się z trochę cięższą

Hej!

X-lecie już dawno za nami, ale ciągle pojawiają się jego echa... Warto też odnotować powrót Ladies' Corner w tym numerze. Do tego wakacje coraz-bliżej-coraz-bliżej-coraz bliżej... co widać też po niektórych listach – autorom najwyraźniej słonko za mocno dało po głowach. Oby tak dalej. :)

muzykę. Ten list piszę do Was niemal w przeddzień wyjazdu na koncert Sepultury.

– CDA nauczyło mnie czytać. Zawsze czytałem sporo, ale to właśnie dzięki wam dowiedziałem się o „Ubiku” czy „Diunie”. Gdyby nie wy, być może mówiłbym o Philipie K. D. To samo, co część moich znajomych: „Dick? Ch*jowe nazwisko!”. Zamiast tego swędzą się pod dworcem poszukując u bukinistów „czegoś z Dicka, czego jeszcze nie znam”.

No i tyle tego. :) Tak się jakoś dziwnie składa, że CDA stało u źródeł wielu ciekawych wydarzeń w moim życiu. Oczywiście potem były dziesiątki ludzi, którzy pomagali mi, opieprzali, uczyli, dawali przykład.



Ale zawsze gdzieś tam na początku jest CDA-trop. (...) Kiedyś pewnie zapomnę o recenzowanych przez was grach. Zostanie mi jednak w pamięci mnóstwo skojarzeń, aluzji, nawiązań do książek, muzyki czy filmów, które robiliście. Dzięki wam za to!

WineqaR

I chyba na tym publikację tekstów okołojubileuszowych na amen w AR zakończymy... Bo już mi głupio to czytać i drukować. :)

AR-eakcje

📧 SZP4K3R, młodzieńcze. Ty mi tutaj piszesz (w melodramatycznej tonacji zresztą), ŻE biedny gimnazjalista wstaje o 7.30, siedzi w szkole do 15.00 i NIE MASZ CZASU NA NIC, BO JESZCZE OBOWIĄZKI!!!! To ja cie, drogi uczniu, oświecę tu i teraz! Jestem studentem pierwszego roku linqwistyki stosowanej.

Wstaję o 6.00. Wychodzę z psem. Jem (jak las da). Jadę na uczelnię. Wykłady KONCZĘ o 19.30 (+ 1 h w zatłoczonym autobusie do domu w NH + 15 min ze nim unikając „BEJZEBOLIMNIE” dotrę do bloku). Wychodzę z psem. Wypróżniam (lub jak mawiają prymitywii – opróżniam) łodówkę. Robię coś, co się nie nazywa „zadanie domowe”, ale nim jest!!!!) i wiesz co? JA MAM, KUŻWA, CZAS NA WSZYSTKO, A TY MI BĘDZIESZ, MŁOTKU JEDEN, PIEPRZYŁ TRZY PO TRZY, ŻE TY MAJĄC 7 GODZIN WOLNEGO CZASU MASZ GO ZA MAŁO???????? RAZ DZIENNIE MUSZĘ ZAJŚĆ DO BIBLIOTEKI, CZYTAĆ DZIEŁA SŁAWNE I CZĘSTO B.B.B.B. NUDNE, A TAKI WYROSTEK MI TU BĘDZIE SKOMLAŁ, ŻE MU CZASU MAŁO??! I W DODATKU MAM CZAS NA GRANIE DLA PRZYJEMNOŚCI!

[illegible]

Konkluzja: jak ktoś ma wiele do zrobienia, to znajdzie czas. Jak ktoś ma jedną rzecz/obowiązek, zawsze mu będzie mało, bo jest LENIEM! A tak poza tym to wszyscy mamy 24 h każdego dnia, niezależnie od wieku, więc ja naprawdę nie wiem, o co temu „Panu” SZP4K3R chodzi.

Ale ja wiem. Po prostu nie chce mu się pracować (bo po co, skoro gierki można mieć za friko, na cołą mama da itd.), więc wymyśla sobie jakieś Bardzo Ważne Powody uniemożliwiające mu pracę. Ale założę się, że jakby człowieka „odcięto od koryta”, zaraz by czas na pracę znalazł. BTW: na SZP4K3R ostro kontrolował mój list w e-mailach, ale oprócz odkrywczej tezy, że kupno domu to nie samo, co kupno gry (zaiste!) i ciągłego namawiania mnie, bym „przestał głupio odpowiadać”, nic ciekawego do dyskusji nie wniósł. Dodam, że podobnych do tego listów przyszło całkiem sporo... Wniosek z tego prosty – lenie w odwrocie?

Typowe podejście

✉ Na początek chciałbym pogratulować obniżenia cenki. Po drugie... moglibyście dawać więcej dodatków do pisma typu kalendarz, którego do tej pory nie dodaliście.

Jasne. Obniżcie cenę i za to, że tak zrobiliście, dajcie więcej bajerków. To ja ci powiem: zrezygnuj z połowy kieszonkowego, ale kupuj za to co miesiąc 2 CDA. Niezły układ?

Spieszmy się kochać kobiety. Tak szybko tyją...

Po trzecie... popieram pomysł innego fana, który zaproponował, aby dodać jakiś polski albo spolszczony program do gier. I zamiast opisywać, że potwór nie ma pleców (i tak ich nie widzę, gdy patrzę jak kończy mi się amunicja), wpiszcie tam instrukcję, chętnie taką zrobioną grę wysłałbym wam, aby dodać ją do „fware”.

Nie rozśmieszaj mnie. Gier się nie robi programami do robienia gier. (Jak chcesz robić gry, to właśnie czytaj o tym, że potwór nie ma pleców [i czemu to służy] oraz o wielu innych trikach.) Te, które się robi game factorami, rozdaje się młodszy siostrze i braciom, bo kumpłom to już jednak trochę wstyd. I jeszcze mamy opis zrobić po polsku, bo po angielsku „niś fersztejen, niemożko, ni ch...olery”. Ludzie, ludzie... do nauki!

I teraz SMAGLLER nie roszczaj mi tu mojego listu, bo to źle o tobie świadczy i go nie krytykuj, byłbym wdzięczny.

Midnajt

Ciebie, HAJDAJU, zaraz „rosczępię”... i będę mi wdzięczni ci wszyscy, którzy teraz zarykują się ze śmiechu. BTW: dostaję też czasem listy typu „dajcie programy do hakingu, bo ja chcę być hakerem”. Panowie „hakerzy” – ci, co używają takich programów, są w takim samym stopniu hakerami jak pilotem jest ten, kto potrafi włączyć autopilot w kokpicie samolotu. Czyli coś tam jednak umie – ale z 1000x za mało, by móc samemu coś sensownego zdyktować. Nie znam żadnego pisarza/muzyka itd., który zostałby tym, kim jest czytając poradniki „jak zostać pisarzem/muzykiem”. Znam natomiast paru, którzy konsekwentnie rozwijali swe umiejętności przez lata (czyli ćwicząc, próbując, ucząc się na błędach) i doszli do mistrzostwa w swym fachu. Po prostu nie ma tu drogi na skróty – to nie Matrix, w którym kung-fu można się nauczyć w godzinę, leżąc do tego plackiem przed monitorem. To faking ról! Hakerzy – pobudka, psiałość, łykać czerwoną pigułę i do roboty!!! A za parę lat coś z was będzie. Moze.

Panopticum

☐ Po pierwsze: ten list MUSICIE zamieścić. Mnie to nie obchodzi, czy uznasz to za marną podpuchę, czy za czystą bezcelność (tudzież jedno i drugie). Po drugie: piszę ten list dlatego, aby baardzo boleśnie was skrytykować i ukazać to, czym naprawdę jesteście – największą żenadą w dziejach prasy. Tak, towarzyszu Smuggler, bo to, co wy tu wyrabiacie, przechodzi ludzkie pojęcie. Twoje Akszyn-Redakszyn może być fajne na początku istnienia pisma. Dobrego pisma. Do CD-Action jako gazety o grach nie mam absolutnie nic. Kawał dobrej profesjonalnej roboty. Jednakże twój kącik na listy psuje doskonały całokształt. Boże, Smugg, jesteś ŻENUJĄCY!

Dzięki. :D Bardzo się staram i cieszę się, że to doceniasz.

Uprzedzając prawdopodobne wtrącenie się Smugglera, MÓJ LIST nie jest żenadą ani nieuzasadnionym czepianiem się tej „znakomitej” części produktu. MÓJ LIST ukazuje prawdę, a ta, jak wiemy, w oczy kole, nawet ludzi pozbawionych twarzy.

Z prawdą jak z d... – każdy ma własną. Ale ja tam nie uważam – jak ty – że każdy ma uznać MOJĄ d... za tę jedyne istniejącą. Cóż – pokaż wszystkim własną nagą du... eee... prawdę o mnie. :)

Przyznam, że przez pierwsze sześć-siedem lat swoją osobą budowałeś klimat w CDA. Na każdym kroku było tylko „tajemniczy SmG nie istnieje” albo „jest gumowym kurczakiem”, a twoje komentarze do listów były ciekawe, na miejscu i w dodatku zabawne. Paradoksalnie, klimat zaczął się walić przez jego współtwórcę. Ze swojej niewidzialnej twarzy i ciętych dowcipów zrobiłeś chwyt marketingowy.

No ba... powiedz to Wojewódzkiemu i Zorro.

Przyznam, skuteczny. Ludziska czasem kupują tę gazetę tylko po to, aby zobaczyć, „jak to dokopał antyfanowi”.

Dzięki za kolejny wyraz uznania dla mnie. Naprawdę duży – uważasz, że są „ktosie”, co wydają większość swego kieszonkowo TYLKO po to, by poczytać moje teksty? Czuję się do wartościowy.

Ale to jest... głupie. Żarty biorą się z serca, a nie z witryn WWW (aluzja do NA LUZIE, też powtarzająca się żenada).

Żarty biorą się z serca i są publikowane w pismach, na witrynach etc. Co po najlepszym nawet żarcie, gdy nikt go nie zna, bo autor w trosce o „niekomercyjność” nie puści go dalej? Co ci po rewelacyjnym kawale, którego nie znasz?

I nie powinny mieć formy czegoś zrobionego na odpal i byle fajnie brzmiało.

czyli to, co o CDA piszą w Internecie

Dyskusja o wyższości prasy papierowej nad сайtami o grach

Szafran: Po całodziennym gapieniu się w monitor nie chce mi się jeszcze z niego czytać dla rozrywki. Papier ma lepszą rozdzielczość. Papier nie świeci po oczach. Podczas czytania prasy analogowej na kanapie można przybrać dziwniejsze pozycje w porównaniu z korzystaniem z laptopa. Nie zgadzam się z opinią, że monitor nie nadaje się tak jak gazeta do utłuczenia wkurzającej muchy. Niestety, potem jest więcej sprzątania. Czytanie z laptopa w wannie kwalifikuje się do Nagrody Darwina. Przy czytaniu na kłopot laptop parzy w kolana, które w dodatku cierpną. No dobra, czytam czasem z monitora, ale głównie newsy i raz na ruski rok jakąś recenzję. Do dłuższych kawałków jednak wolę papier.

xxl 89: wiecie co antyfanie mnie rozbawiają. Proponuję zrobić konkurs na najlepsze hasło przeciw CDA – A w nagrodę roczna prenumerata CDA (co miesiąc Smuggler kładł by jedno pod dowolnie wybranym śmietnikiem)



Różności

Teneniel Djo: Przyjemna książeczka (Tipsomaniak 2006 - SMG), ale sprawia dużo kłopotów... Wyobraźcie sobie, co można poczuć wracając ze szkoły i widząc tarzającą się ze śmiechu na dywanie mamę.

Zagwsx: jestem waszym stałym czytelnikiem od 1999r. Mam do was sprawę abyście zamieścili w gazecie artykuł o KOPIACH PI-RACKICH.

Takie kopie być be mnóstwo bardzo tak. Rozumi?

Morze to być na płycie.

Aaaa – o to chodzi? To mamy wrzucić pirackie HL2 czy Doom 3 PL? :) A morze to być na mapie świata.

Napiszcie jak się pisze gry.



Długo i mozolnie. Trzeba najpierw włączyć komputer, potem odpalić np. edytor jakiegoś języka, a potem długo wpisywać rozmaite komendy, kompilować, kombinować „czemu, do cholery, nie chce działać?!” i tak w kółko przez „nasze” miesiące. Do tego jeszcze trzeba dorzucić grafikę i muzykę, ale o tym w kolejnej części tego pasjonującego artykułu, za 7 lat.

&yB: Ja jeszcze swojego CDA nie odpakowałem – w pracy trzeba przynajmniej ściemniać, iż się pracuje. :)



Kącik antyfana

Z forum antyfanów CDA. Pisz rozżalony antyfan:

*Dlaczego otrzymałem ostrzeżenie za bluźnianie na CDAction i ich fanów na forum, które służy do bluźniania na CDAction? Nawet w mailu informującym o ostrzeżeniu dostałem info: „Dziękuję i zapraszam do bluźniania na cda:) Smoogger” Czy to jest w porządku??

Dla mnie jak najbardziej. :D Dobrze ci tak. :P Ale a propos Forum Antyfanów – taka niezbyt w sumie śmieszna uwaga: na zareklamowanym przeze mnie Forum Antyfanów jest (także) nieco typowych antyfańskich ówków. Problem w tym, że wielu fanów CDA, którzy się tam pojawiają, zachowuje się (i pisze) tak samo jak oni – napastliwie, agresywnie, robiąc byk na byku. Więc nie ma tak, że MY sami piękni i mądrzy, a tam tylko głupie buce. Niestety, nie ma tak pięknie. I tu mój apel do tych fanów CDA, którzy idą tam na wojenki: zachowując się po „antyfańsku” nie pomagacie nam ani trochę. Wprost przeciwnie. Więc zastanówcie się, po co i dla kogo to robicie. I JAK to robicie...

Piotra\$: Swoja droga, ten kto myślił podcieranie się CDA chyba nigdy tego nie próbował. Ja sobie raz tak pokaleczyłem dupę, że nikomu tego nie życzę.

Niedoświadczona: Cd Actiona nie kupuje od tąd jak zaczął tam pracować ten zbok SMUGLER to warijant jest z niego.

LOL. A poniżej mamy „czarny PR”. :)

mblade: korzystając z objerzdzania tej beznadziejnej strony jaką jest CDA chciałbym dodać coś od siebie :p polecam szczególnie ściąganie pliku „quake1” otóż owy plik zawiera 17 wirusów oraz 149 spyware co udało się wykręcić moim programom antywirusowym, oczywiście co? Windows nie wytrzymał napięcia i musiał dostać awaryjnego formatu, a co za tym idzie wszelkie cenne pliki z dysku C utraciłem, jak ktoś chce niech się przekona i niech sobie ściągnie quake 1 ze strony CDA, nie kupowałem tego shitu i nie będę kupował, za takie pieniądze dają taki shit a co do prowadzenia serwisu, aż szkoda słów, tragedia prosto nie polecam tego nikomu :/ omijajcie tą stronę z daleka, jest wiele innych fajnych serwisów o podobnej tematyce z odpowiednim traktowaniem forumowiczów, oraz czystym serwisem.

Czy naprawdę MUSZĘ to brednie skomentować? ...Nie? Ufff, dzięki.

Jak rozumiem, jest to krytyka NL? A „zrobienie na odpał” to dla ciebie, jak rozumiem, czytanie wszystkiego jak leci z różnych witryn i wyławianie (oraz publikacja) najsmaczniejszych kąsków?



A takie twoje dowcipy są teraz.

No zaraz, to o czym my w końcu mówimy? O AR? Robione na odpał? Dobre. Poczytaj z 1000 maili miesięcznie i skomentuj te najlepsze, starając się nie popaść w banał i powtórki, tak przez rok choćby, a potem pogadamy.

Nie jest wyzwaniem ponabijanie się z kretyna nieznającego polskiej ortografii. Takich listów niestety publikujecie coraz więcej, aż nie chce się wierzyć, że jest tylu debilów w kraju.

Faktem jest – nie jest to wyzwanie. Ale wyrzwanie chwastów, choć nie jest wyzwaniem, jest potrzebne i konieczne. I ktoś to musi robić. Czyszczenie kibeków też. Cieszyć się, że to ty tego nie musisz robić. :)

Listy z „tempym” bełkotem antyfa na nie zasługują na komentarz.

A dlaczego nie? Często są tak zabawne... Już nie wspominając o tym, że wielu z nich wyznaje filozofię „nie odpowiesz, zatem muszę mieć rację”. Albo nawet nie wiedzą, że głupio robią i trzeba im to uświadomić... Niby co ja teraz robię, a? :)

Największą bolączką w AR jest jednak to, że twoje odzywki i cięte uwagi się... powtarzają. Same listy na szczęście nie, ale powtarzając swoje teksty, utrwalasz w przekonaniu, że to całe AR to jeden wielki szablon. Wszystkie takie schematyczne, przewidywalne.

Twój list też jest szablonowy i przewidywalny – zarzuty pod adresem AR i moim są do bólu powtarzalne. (Listy się nie powtarzają? Dobre sobie... temat piractwa od 10 lat walujemy.) Swoją drogą, spróbuj tak wymyślić 100 różnych odpowiedzi np. na „kupuję piraty, bo mnie nie stać na oryginały, bo musiałem upgrade’ować komputer, a producent ci to zdradzi, bo chcą na nas zarabiać” i zobaczysz, kiedy TY zaczniesz się powtarzać. Nie jestem aż takim geniuszem, by czasem nie użyć wyświechtanego porównania typu „piractwo to jak kradzież samochodu” etc., szczególnie w momencie, gdy uważam, że jest dobre i ciągle aktualne.



(...) Pozostaje mi ocenić to, co jest na dzień dzisiejszy. A to mógłbym określić brutalnie jednym słowem – **ŻENADA**. Ciągłe wałkowanie, jaki to SMG tajemniczy jest (pewien felieton Czarnego lwana mnie dobił), ciągle mieszanie z błotem antyfańskich parsiastych ryjów z błotem w mocno schematyczny sposób, zero inteligencji i inwencji. **No, może nie aż takie zero (PROF. S. JONALIZM), ale poziom niski jak IQ przeciętnego antyfa.**

A ja stale powtarzam: szukasz AMBITNYCH i głębokich tekstów np. o istocie ludzkiego bytu? Nie kupuj CDA, tu ich nie znajdziesz. My jesteśmy pismem rozrywkowym, wprawdzie nie dla kretynów, ale nie trzeba też mieć IQ > 150, by nas czytać i zrozumieć większość żartów. Mamy was bawić – i robimy to. Swoją drogą, niezły jesteś, ale dopiero tekst profesora cię w AR satysfakcjonuje...

W porównaniu do tego, co było kiedyś, oczywiście.

Tja. „Dawniej to było lepiej”. To też baardzo oryginalna refleksja.

Zachłysłniście się tym, że macie największy nakład i największą popularność.

A to już szczyt niebanalności – tego nam jeszcze nikt nigdy nie zarzucił. Do dzisiaj. :/ I czemu piszesz „WY”, skoro pretensje masz do MNIE? A jeśli do całego CDA, to

czemu cały czas pisałeś o AR (i ciut o NL)? Może się zdecyduj, kogo i za co krytykujesz?

Skoro ludzie i tak to kupią, można pisać byle co! (Na szczęście nie tyczy się to tekstów poza NA Luzie i AR).

Nnno! A pogląd „skoro i tak ludzie to kupią” jest bardzo głupi. CDA to nie Sejm, w którym wystarczy raz na 4 lata (chyba że będą przedterminowe wybory) wleźć w d... elektoratowi, a potem luzik i robimy, co chcemy. My w CDA takie wybory mamy co miesiąc – co miesiąc oddajecie na nas głos swoją kasą w kiosku. Więc nie mów mi, że „skoro i tak kupią, to mogę sobie olewać”. Właśnie jest dokładnie odwrotnie. My dokładnie wiemy, że o czytelnika trzeba zabiegać cały czas, bo inaczej nie kupi. I może właśnie dzięki temu w dobrej formie świętowaliśmy 10-lecie...

Od czasów niepamiętnych już, pomijając list od mr. prof., nie opublikowaliście żadnego dobrego listu, do którego moglibyście dać sensowną, ciętą i śmieszną uwagę.

To jest twoja opinia. Jednocześnie jest to krytyka tego, co sam napisałeś. Bo jeśli nie opublikowaliście dobrego listu, to nie z naszej winy, a z winy autorów listów – prawda? To dlaczego przez te lata nie wysłaliście czegoś fajnego do AR? He?

Dlatego chciałbym, byście zamieścili ten list. Aby każdy czytelnik się co nieco dowiedział.

Aaaaa... i tu wyzłoło sztyldo z wora. :) Uważasz, że większość czytelników CDA to debile, którzy nie rozumieją, że im się robi wodę z mózgu – i trzeba im to dopiero uświadomić, naturalnie na zasadzie „to jest prawda, bo JA to mówię, a dowodów nie musisz przedstawiać, bo przecież MNIE należy wierzyć na słowo”. (Jakie to nowatorskie i oryginalne, swoją drogą.) I oto niesiesz im Prawdę Objawioną... Gratulacje wiary w siebie, w swą wybitną inteligencję (dzięki której dostrzegłeś to, czego maluczy nie widzą). Istny Wybraniec, Neo(n?) gardzący motłochem. I tym się właśnie różni. Ja mogę antyfa zmieszać z błotem z góry na dół (i robię to). Ale... mimo wszystko go lubię. Bo ja ogólnie lubię ludzi. Mogę nawet kogoś uważać za skończzonego głupka – ale nie uważam, że bym był w tym momencie lepszy od niego. Dziwne? Ale prawdziwe.

O tym, że się staczacie. Jak seria Tomb Raider. Albo zmieszajcie mnie z błotem, zdepczcie i rozgnieście, niech się tłuszcza trochę pośmiej, jak to robak chciał do szlachcica skakać. Decyzja należy do was, towarzyszu Smugglerze.

No właśnie, tłuszcza. Niech „tłuszcza”, którą tak gardzisz, sama oceni, ile prawdy jest w tych słowach. Swoją drogą, seria TR akurat zdecydowanie wróciła do formy, więc porównanie takie sobie...

PS 3 jeżeli zabolalo was to, że nazwałem kilka razy CDA gazetą, ani trochę nie jest mi z tego powodu przykro. Pisałem to, aby jak najbardziej zrobić

tobie na złość, towarzyszu. Pozdrówcie gumowego kurczaka. Z wyrazami szacunku,

Respekt

Strrrrrasnie się przejąłem. Nie będę mógł spać po nocach, bo nas gazetę nazwałeś: aj, aj... Rrrrespekt! :)

Hieny, sępy...

☑ Parę miesięcy temu pożyczyłem kumpłowi Gothica 2 – przeszedł elegancko, a oddając płytę pytał się, czy nie mam Gothica 1. Akurat nie miałem, pożyczyłem innemu kumpłowi. Smutno kumpłowi się zrobiło, ale co tam... Gdy ostatnio przyszedłem do niego z informacją, że „jest gothic 1 w cdaction” oznajmił mi „cda to ściwo”, a po chwili dodał „Em... pożycz mi tą płytke...?”.

Pomyślmy... Jeśli CDA to ściwo, to on wyszedł na hienę i sępa, co to same nie upolują i tylko żrą to, co inni zostawią (akurat w przypadku hien to nieco krzywdzące...). Cóż, ściwem każdy z nas kiedyś będzie, a on już jest wrednym sępem za życia. :P A poza tym to typowa reakcja pewnego odłamu antyfanów „CDA jest do d... wiem, bo czytałem je w 1996 ...Możesz pożyczyć najnowszy numer?”.

Czytamy szkolne lektury

A tu będzie hardkor... Nieletni – zamknąć oczy!!

☑ Potem dobywa nagiego i przetrzymawszy chwilę w dłoni wkłada z powrotem do pochwy.

Spoko, panowie politycy i inni Stróże Moralności. Ciąg dalszy bowiem brzmi tak.

Wiedziecie, że pięknie mu z mieczem w boku, a jeszcze piękniej – z mieczem w dłoni. (Chretien de Troyes „Perceval na zamku Graala”)

Smolik oraz Lord Arquaad



☑ (...) Może i to cytować z lektury nie jest, ale podręcznik też się nada, jeśli śmieszny. Więc teksty, jakie na historii wyczytaliśmy (tekst źródłowy, cytaty ze średniowiecza): „jeśli czeladnik druta ciągnąć umie, to gminie winien zapłacić...”. Naprawdę, tego uczą w liceum.

juris 1989

Minifelietyony

✉ Zauważyłem, że są w GW też wasze opinie na gryzące was w tyłki tematy... OK, ale... niektóre z nich są chyba nie na miejscu i może trochę obraźliwe... Rozumiem, że każdy ma prawo się wypowiedzieć, ale... chyba trochę momentami przeginacie...

Wyrażamy tam własne prywatne opinie na różne tematy. Nikogo nie zmuszamy do ich lektury, a jeśli już czytacie, to na własną odpowiedzialność.

CDA03/2005 – MacAbreski... Poruszanie tematów polityki??? Na łamach CDA???

A co, nie można? I jaka tam polityka, było o zwykłym żerowaniu na cudzym nie-szczęściu.

Ludzie wybrali – wszyscy po d...ach dostaniemy, ale chciałbym się oderwać od takich rzeczy, uciekając na chwilę w świat gier – a tu lipa. :(

W porządku, zatem nie znajdziesz w CDA we wstępniakach i w recenzjach debat na temat: jaka koalicja, z kim i po co. Ale kropelkę czy dwie polityki – to już jest do przelknięcia.

Cormac też chyba trochę za bardzo jeździ po ludziach i tej ich „modnej modzie” (sam noszę „strasznie modne” szerokie spodnie z krokiem w kolanach) i sądzę, że niektórzy mogą się poczuć urażeni (gwoździ wyjaśnieni są tak nie czuję – to jego własne zdanie), a to chyba zupełnie niepotrzebne... Tak samo fani Mandaryny (CDA02/2006)...

Cokolwiek napiszesz, zawsze ktoś się tym poczuje obrażony. Równie dobrze mogę stwierdzić, że twój post mnie obraził, bo zabraniasz nam korzystać z wolności słowa. I co?

Cormac: Dwie uwagi – 1) nie sądzę, żeby fani Mandaryny poculi się po moim felietonie dużo gorzej niż ja po jej występie; 2) po to chyba są felietony, żeby budziły emocje i pro-



wokowały. No, chyba że wolicie czytać o tym, jak myjemy zęby, czesemy moher albo gramy w bierki... Nie będzie urażonych.

Zadam teraz pytanie, które logicznie się tu nasuwa: czy w gazecie o grach powinny znajdować się takie rzeczy?

Moja odpowiedź jest prosta: w ma-ga-zynie O GRACH – nie. W magazynie DLA GRACZY – tak. Ponieważ – naszym zdaniem – graczy nie interesują tylko i wyłącznie same gry. Mylimy się?

Odpowiedź jest trudna. Z jednej strony nie, bo czasami człowiek (ja :P) nie ma ochoty poznawać czyichś (wszystkich) prywatnych opinii na drażliwe tematy, ale... z drugiej strony część z nich jest nawet ciekawa i zabawna ...Może odpowiedzią byłby osobny kącik, żeby zaglądać do niego na własną odpowiedzialność/ew. pomijając go i nie zerkając przypadkiem na felietoniki podczas czytania opisu gier?

Adam

A jaka różnica – w GW czy w osobnym kąciku? GW to taki Hyde Park redakcji,



LUDZIE & LUDZISKA

✉ Gry opanowują świat!!! Oto dowód. Gdy zapytałem 4-letniego kuzynka, skąd się biorą duchy, powiedział: „Jak cię zabiją w WoW, to się duch pojawia...”.

✉ PS Nawet FAQ przeczytałem, dwa razy (serio!!). Nie dam sobie ręki uciąć, ale wydaje mi się, że tylko Chuck byłby ode mnie lepszy.

PS2 Żeby nie było nieporozumień „bo nick się kończy na »a«” – jestem chłopcem. Maradona też się kończy na „a”.

✉ I nie mówcie mi, że jestem GŁÓPI, bo ja jestem na tyle mądry, że ja wiem, że jestem głupi!!!

✉ **WITAM CAŁOM REDAKCIE!!!!!!** Według mnie jesteście najlepszym czasopiśmie o grah!!!! Smugler ty cioto!!! Jesteś najlepszy!!!!!! Pozdro!!!!!! Za mało umieszczacie listów z gwiazdkami!!!! No to kończe!!!! Nara!!!!!! Pozdrooooo!!!!!!

Jak rozumiem – to były wyrazy uznania. Ciekawe, jak wyglądają bluzgi tego pana. A co do braku gwiazdek w listach – a proszę bardzo, ty wuju złamany. (Skoro ja ciota...)

✉ **cześć mam pytanie jaki program P@P jest w neostradzie i gdzie go można znaleźć ?? i jak się uniedostęp-**

więc IMO tam jest miejsce na te felietony. A czytać ich nikt przecież nie musi...

Ech...

✉ (...) no strasznie śmieszne, ale nie mówię, że jesteście do niczego, bo macie fajny magazyn (nie gazetę), tylko że w Action Redaction nie powinniście robić sobie jaj z ludzi, którzy piszą do was w poważnych sprawach i nie powinniście robić im błędów!!!!!! Jest ich zbyt dużo, aby wymieniać, ale błędy to nie wierzę, że czytelnicy robią, tylko wy im robicie i jeśli zrobicie mi, to mnie to wali, ale nie tylko ja piszę do was takie listy; apeluję, aby nie kupować CDA, bo to gazeta, która robi błędy w listach od czytelników.

Do listu dopisałem, rzecz jasna, sporo błędów i tak „poprawilem” składnię, żeby wyglądało, że jakiś pacan pisał. A wiecie, że to był list od gościa z IQ większym niż



200? Wywyższać się chciał i mądrzyć, to ma! Filozof grecki... Ba, to ponoć sama Doda Elektroda napisała...

Ladies' Corner

✉ **Ogromne zdumienie ogarnia mnie, gdy czytam i słyszę narzekania małych i większych mężczyzn, że tak trudno znaleźć dziewczynę, z którą można porozmawiać o grach (innych niż The Sims), filmach akcji, fantastyce itp. Śmiało mogę odpowiedzieć: „niełatwo też znaleźć facetów do dyskusji o grach”. Nie gram już tak intensywnie jak kiedyś (brak czasu i finansów), ale staram się być na bieżąco (np. czytając CDA) i pogry-**

wać w co większe/wybitniejsze dzieła (ach, nie ma to jak po szkółce wyżyć się mordując zombiki w BloodRayne'ie, potworki w Doomie, żołnierzy w Call of Duty i Medal of Honor, popodbijając jakieś Cywilizacje i inne takie żyjętki) i wszelkie informacje/porady z tego zakresu chłonę jak gąbka. Tyle że często nie ma od kogo. I na krwawe filmy też muszę chodzić sama do kina. Podejrzewam, że czytający myślą: „Bo pewnie jesteś bardzo brzydka i b.b.b. otyła”. Niestety nie w aparycji problem (stwierdzam to na podstawie zainteresowania mną pici przeciwniej). To w czym? Najczęściej spotykam się z bardzo lekceważącą postawą, gdy włączę się do dyskusji o grach/filmach i często jestem ignorowana, bo „co ty możesz wiedzieć”. Jedynie w fantastyce istnieje tolerancja. Czyżby panowie obawiali się konkurencji? Męski szowinizm? Albo sami nie wiedzą, czego chcą? A może to po prostu wina szwedzkiego metalu, którego słucham.

Euterpe

[PROWOKACJA MODE on] Oni się ciebie/was po prostu boją. Myślisz, że niby czemu uciekli w świat gier? Kobiet się boją! (Co nie oznacza, że są gejami.) A tym w ich najświętszy azyl z głanami włączysz – to co mogą biedni i wystraszeni uczynić więcej – zadzierają nosa i olewają cię. Teoretycznie. Jest taki wiersz... Mówi o ludziach, którzy „wykrzywiają pogardliwie wargi, mrużąc cynicznie oczy i dopiero wieczorem, za szczególnie zasłoniętymi oknami, gryzą z bólu palce i unierają z miłości...”.



pracujący w CDA muszą się też znać na stylizacji, interpunkcji i ortografii.

Na listy marudzili Smugler & ghost of Mr Jedi Dla wąsatych niemili

nia w nim pliki?? proszę odpisać bo mam problem a to jest ważne!!!

Ja bym cię uniedostępnił do komputera!

✉ **Widzicie jestem zagorzałym FANEM waszego pisma i zamierzam w nim pracować wicie że mi nie chodzi o kasę. Jestem ZPC mam 14 lat ale wyglądam na 18 z powodzeniem :) >. Mam wąsy i noszę okulary widziałem wasze zdjęcia i muszę powiedzieć że były zaje*iste . I właśnie dlatego chce pracować z wami mam pewne pojęcie jeżeli chodzi o HISTORIE :) >. Hodzę do klasy informatycznej i znam się na kompach. proszę o odpowiedzi.**

Sorry, wąsaci 14-latkowie odpadają, takie są przepisy BHP. Oprócz historii i kompów

W PRENUMERACIE TANIEJ!!!

Przy zamówieniu rocznej prenumeraty otrzymasz prezent, a dodatkowo możesz kupić gadżet z logo CD-ACTION po atrakcyjnej cenie 10 zł!



Zakup każdego wybranego gadżetu powiększa wartość prenumeraty odpowiednio o 10 zł, 20 zł lub 30 zł.

OSOBY, KTÓRE ZAMÓWIĄ KONTYNUACJĘ PRENUMERATY, JAKO DODATKOWY PREZENT OTRZYMAJĄ ETUI NA 10 CD.

Prenumerata na 12 miesięcy

CD-Action z CD lub z DVD w cenie **153 zł**
Za 12 wydań z DVD w kiosku zapłacisz **178,80 zł**
w prenumeracie **oszczędzasz 25,80 zł**

+ OTRZYMASZ SUPER PREZENT

Prenumerata na 6 miesięcy

CD-Action z CD lub z DVD w cenie **76,50 zł**
Za 6 wydań z DVD w kiosku zapłacisz **89,40 zł**
w prenumeracie **oszczędzasz 12,90 zł**

PODANE CENY PRENUMERATY NIE OBEJMUJĄ CENY GADŻETÓW.



Producentem Joysticka MM601 jest firma Manta Multimedia, specjalizująca się w produkcji i dystrybucji najwyższej jakości sprzęty klasy Common

Symbol: JOYSTICK



Symbol: ST

Space Tripper – strzelania jakiej nie było – dla wszystkich fanatyków tego gatunku. Zaawansowana grafika 3D, 14 pięknych scenarii usytuowanych w 4 światach, pełna swoboda ruchów, ponad 20 różnych wrogów, a każdy o innym zachowaniu, dodatkowe bronie.



Symbol: JA

Jeźdźcy Apokalipsy – gdzieś w niezbyt odległej przyszłości, w świecie dotkniętym chaosem, w bezimiennym kraju zniszczonym przez wojnę domową, w której trudno rozpoznać, kto z kim i o co walczy, pojawia się człowiek, który może zatrzymać „jeźdźców apokalipsy”.



Symbol: OBS

Obserwator – agent FBI Joel Campbell pracował w policji, zajmował się ściganiem seryjnych zabójców. Prowadził sprawę Dawida Griffina, mordercy kobiet. Odszedł z policji po tym, jak Griffin w okrutny sposób zabił jego ukochaną. Campbell wyjechał do Chicago, jednak w ślad za nim podążył także morderca, którego tropił...



Symbol: BMT

Big Mutha Truckers – zręcznościowy symulator jazdy ciężarówkami; trzech braci i jedna siostra, każdy ma własną ciężarówkę i jeździ we własnym stylu. Kto zgromadzi najwięcej kasy w 60 dni jeżdżąc po drogach i bezdrożach, zwycięży i przejmie rodzinny interes.

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu CD-Action od numeru:

Proszę o wpisanie w kratkach (półkę = rok) od którego numeru (Pierwsza, by rozpocząć się prenumerata)

Wybieram następujący wariant prenumeraty, nr:

_____ w cenie _____ z CD _____ z DVD _____

Wybieram następujący prezent:

JOYSTICK ☐ BMT ☐ ST ☐ JA ☐ OBS ☐

Wybieram następujący gadżet:

koszulka ☐ czapka ☐ smycz ☐

Zamawiam numery archiwalne _____

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

Miasto, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy

Miejscowość

Kraj

Telefon kontaktowy

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT

NIP firmy: _____

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy _____

podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłaty/przelewu

☐ Kartą kredytową

☐ VISA Classic

☐ VISA Business

☐ Polcard

☐ PBK Styl

☐ EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty

(Data ważności karty (miesiąc - rok))

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER Sp. z o.o., Sp. k. ul. Motowiska 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie, zastrzegając sobie prawo do ich wyciągnięcia i poprawiania.

Data i podpis: _____

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. Telefonicznie: 22/ 517 50 55 3. Faksom 22/ 517 05 30 4. E-mailem prenumerata@bauer.pl oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.

5. Zamówienia można również zgłaszać przez Internet: <http://prenumerata.bauer.pl> – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.

Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.

Uwaga! Prenumerata nie obejmuje wydań specjalnych CD-Action.

Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel. 22/ 517 05 31 do 36 REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik,

tel. 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW

Dział prenumeraty przyjmuje zamówienia na numery archiwalne, realizacja nastąpi po dokonaniu wpłaty na podstawie otrzymanego druku przelewu obejmującego wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszt dostawy. Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej www.cdaction.com.pl. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz. FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH do piętego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela RUCH SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie <http://www.ruch.pol.pl>.

WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ

SPRAWDŹ DARMOWY KOMUNIKATOR INTERNETOWY!!! WEJDŹ NA STRONĘ WWW.AQQ.WAPSTER.PL

JESLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADZETY MOZESZ ŚCIAĞNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER 7128, W TREŚCI WPISZ CO MARKA MODEL SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. CO NOKIA 3310)

WEJDŹ NA WAP.JAVA.WAPSTER.PL!!!

GRY JAVA NR 7928



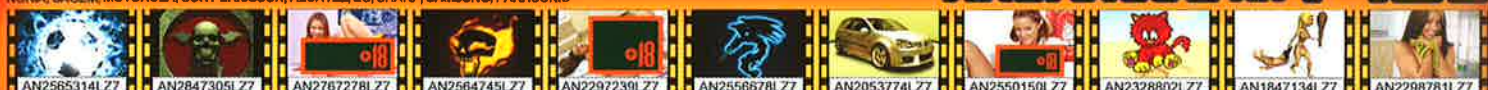
UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGŁADARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES WAP.JAVA.WAPSTER.PL, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOZESZ TEŻ WYŚLAĆ SMS NA NUMER 7128 (1,22 PLN z VAT). W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. J1458LZ7) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJE, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW DZIAŁA DANA GRA. ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928. W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. J1458LZ7) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEDZYSTAWIONA NA TWOJIM MODELU TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ, ABY WYŚLAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA, NUMER GRY (NP. +4860X600600:J1458LZ7)

KOLOROWE TAPETY NR 7428



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. B2676271LZ7). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ, ABY WYŚLAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:B2676271LZ7).

ANIMACJE NR 7428



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. AN2328802LZ7). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ, ABY WYŚLAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER ANIMACJI (NP. +4860X600600:AN2328802LZ7). W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WĄDŁOWOŚCI SMS.

DZWONKI

POLI 7428 MONO 7228 REAL 7428

2 bęki Beep Czy Kłosa Władziar Dziub Dziuba Explosion Film Rocky III Eye Of The Tiger Halo Kochanie (Doniu) Independence (Kawa & Remy) Kaczuchy Kto Dogoni Psa (Mieko) Liga Mistrzów Love Generation Młode wiki (Verba) Na wolną Pozwól Zyc (Gosia Anorzewicz) Rezenwa Serial Kryminalni Temperature To my (52 Deicio) Troski i Miłości Wyginał Smialo Ojciec Arash Big City Life Cry Baby Cry Equador Fun Mission Impossible Gimnastyk Gimnastyk Gimnastyk Happy Birthday Hips Don't Lie Hotel California Kreskówka, Scooby Doo Kylie La Camisa Negra Niech mówią, że to nie jest miłość Polizeman Pump it Radio Video Rette Mich Say say say Schwarz Shot So Sick Still Die Straszny Texasu Traffic Ważne (Mezo)	PT2679298LZ7 PT2852534LZ7 PT2293502LZ7 PT2515380LZ7 PT1149683LZ7 PT2851209LZ7 PT282442LZ7 PT1671730LZ7 PT2248679LZ7 PT2003325LZ7 PT2679273LZ7 PT2858584LZ7 PT2742035LZ7 PT2844493LZ7 PT2834281LZ7 PT2576443LZ7 PT2852528LZ7 PT1442201LZ7 PT1692632LZ7 PT2410472LZ7 PT2787235LZ7 PT2598329LZ7 PT2869076LZ7 PT1671706LZ7 PT1752942LZ7 PT2852536LZ7 PT2844525LZ7 PT2860704LZ7 PT2852531LZ7 PT2807133LZ7 PT1688192LZ7 PT2679272LZ7 PT2501476LZ7 PT2502537LZ7 PT2759757LZ7 PT2844888LZ7 PT2847023LZ7 PT2774077LZ7 PT2862007LZ7 PT2771984LZ7 PT2851328LZ7 PT2871025LZ7 PT187603LZ7 PT2134108LZ7 PT1484056LZ7 PT2836383LZ7	T2679320LZ7 T2853566LZ7 T1902817LZ7 T2514874LZ7 T576914LZ7 T2851582LZ7 T283302LZ7 T1197114LZ7 T2255387LZ7 T2008490LZ7 T2679330LZ7 T2868801LZ7 T1908303LZ7 T2844493LZ7 T10437LZ7 T2577088LZ7 T2853964LZ7 T1444040LZ7 T2743020LZ7 T2410472LZ7 T2792395LZ7 T2598329LZ7 T2860706LZ7 T897281LZ7 T650808LZ7 T2860454LZ7 T2844525LZ7 T2860808LZ7 T2860374LZ7 T2807133LZ7 T2688192LZ7 T2679272LZ7 T2501476LZ7 T2502537LZ7 T2759757LZ7 T2844888LZ7 T2847023LZ7 T2774077LZ7 T2776220LZ7 T2863582LZ7 T2771984LZ7 T2851328LZ7 T2871025LZ7 T852100LZ7 T2140731LZ7 T1394351LZ7 T2836384LZ7	RM2730343LZ7 RM2830988LZ7 RM2559689LZ7 RM2805130LZ7 RM2730308LZ7 RM2851219LZ7 RM2823590LZ7 RM2816781LZ7 RM2248675LZ7 RM2748041LZ7 RM2576716LZ7 RM285838LZ7 RM2816783LZ7 RM2844493LZ7 RM2730604LZ7 RM2704458LZ7 RM2873395LZ7 RM1442185LZ7 RM1892859LZ7 RM2559677LZ7
--	--	--	---

NOVOŚĆ

ODSŁUCHAJ DZWONKI PRZED ZAKUPEM!

WSZYSTKIE OPROŚC MONOFONICZNYCH

ZADZWOŃ

*71405

FILMY VIDEO NR 7428



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. MV1682004LZ7). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM, ABY WYŚLAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER FILMU (NP. +4860X600600:MV1682004LZ7).

GRAFICZNY SMS NR 7228



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228. W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. L015560LZ7) - WSZYSTKIE TELEFONY TYLKO DLA SIEMENS ZAMIAST 'L' WPISZ 'D' (NP. D015560LZ7); NOKIA WYGAŚNĄC ZAMIAST 'L' WPISZ 'V' (NP. V015560LZ7). JESLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE: W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER OBRAZKA (NP. +4860X600600:L015560LZ7).

DZWONKI ODGŁOSY NR 7428

NOKIA, SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, ALCATEL, SAGEM, SENDO, PANASONIC, SHARP, LG (MP3, AWB, AMR lub WAV) Nowości!!! Odsłuchaj dzwoneki Zadzwon pod numer *71405 Bo z telefonem nigdy nie wie się (M) Dziwni debili, dziwni debili (M) Gwiazdka Nęka To ja (M) Halo To ja Twój szybki (M) Jest to jakiś owanek? Day pietka (M) Magdalen Barlek (Verba) (M) Oderż, mój Słoneczko (M)	T2782414LZ7 T2248348LZ7 T2750699LZ7 T2248380LZ7 T2804555LZ7 T2852679LZ7 T2760705LZ7	Panie ministrze, telefon dzwoni (K) Przysłanaczku, wyjmij mnie (K) Ręka gipsa (M) Siekiera młotki - sms! (M) Twoja kobieta Cię narzeczka (M) Uwaga! Nadchodzi... jest sms! (M) Whassup! (M)	T27809188LZ7 T2304369LZ7 T2818310LZ7 T287236LZ7 T2765254LZ7 T272426LZ7 T2674208LZ7
--	---	---	--

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. T2248360LZ7). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK, ABY WYŚLAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:T2248360LZ7).

JAK POBRAĆ DZWONKI:

POLIFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. PT2410472LZ7). WYJĄTKOWO DLA SAMSUNGA (N600, N620, T100, T700, V100) ZAMIAST 'PT' WPISZ 'SA' (NP. SA2410472LZ7).

MONOFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228. DLA NOKII, SENDO, MITSUBISHI, SAMSUNGA, SONY ERICSSONA W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. T1213662LZ7). DLA SIEMENSA ZAMIAST 'T' WPISZ 'J' (NP. J1213662LZ7). DLA MOTOROLI ZAMIAST 'T' WPISZ 'H' (NP. H1213662LZ7). DLA SAGEM ZAMIAST 'T' WPISZ 'GM' (NP. GM1213662LZ7).

REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. RM255967LZ7).

ABY WYŚLAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:PT808452LZ7). ZAMAWIAJĄC POLIFONIE LUB DZWONEK REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI. ROBOCZE OD 9.00 DO 17.00 POD NUMEREM (22) 331 93 30 LUB WYSYLAJĄC SMS O TREŚCI: POMOC TREŚĆ PYTANIA (NP. POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 3500), NA NUMER 7128, LUB MAILEM NA ADRES: WAPSTER@WAPSTER.PL. KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 z VAT), NUMER 7928: 9 PLN (10,98 z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMEREM *71405 TO 1 PLN (1,22 PLN z VAT).





NEC Display Solutions



NEC MultiSync 70GX2

Monitor 17", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 4 ms*
Kontrast: 700:1
Jasność 400cd/m2
Kąt widzenia 150/135

NEC MultiSync 90GX2

Monitor 19", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 4 ms*
Kontrast 700:1
Jasność 400cd/m2
Kąt widzenia 150/140

NEC MultiSync 20WGX2

Monitor 20", 1680 x 1050
Czas reakcji matrycy 6 ms*
Kontrast 700:1
Jasność 470cd/m2
Kąt widzenia 178/178

*(gray to gray)



Nowa jakość obrazu!

Seria GX2 to pierwsza linia monitorów całkowicie dedykowana aplikacjom multimedialnym. Lśniący ekran z innowacyjnym systemem Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra-krótkim czasie reakcji 4 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna przystawka multimedialna czynią z monitorów NEC serii GX uniwersalne, domowe centrum rozrywki. Wkrocz do akcji i zobacz więcej niż dotychczas.

www.nec-display-solutions.pl



<http://sklep.gram.pl/homm5>

Największa premiera roku!

W polskiej wersji językowej: Małgorzata Foremniak, Bogusław Linda, Tatiana Okupnik, Daniel Olbrychski i Wiktor Zborowski

Wkrótce w sprzedaży!

NEC Display Solutions Europe GmbH, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków, email: biuro@nec-displays.pl, www.nec-display-solutions.pl

2006 NEC Display Solutions Europe GmbH. Wszystkie nazwy sprzętu i oprogramowania są nazwami własnymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi i/lub znakami towarowymi odpowiednich producentów.

Empowered by Innovation

NEC